
Alles über Computer- und Videospiele
ASM
Das Computer-
Spaß-
Magazin
ISSN 0933-1867
Nr.12 Dezember 1994
9. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 8700
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
4 399110 307502
Bunt, schrill, klasse!
INFERNO
Mal was völlig anderes:
DIE GESCHICHTE DES AUTOMOBILS
Oldtimer
Das Neueste aus den Studios:
STAR TREK-VOYAGER
Die lustigste Witwe des Jahres
PSYCHOTRON
GROSSER LIVE-ROLLENSPIEL BERICHT
System Shock · Fußball tota
Lemmings 3 · Harveste
Slipstream · Retributio
Depth Dwellers · Alie
Legacy · Lollypo
Loderunne
Von Raumfahrern und Flugdrachen
HÖHLENWELT
ASM · Alles über Computer- & Videospiele · TESTS & VORSTELLUNGEN UND TRENDS · Nr. 12 Dezember 1994





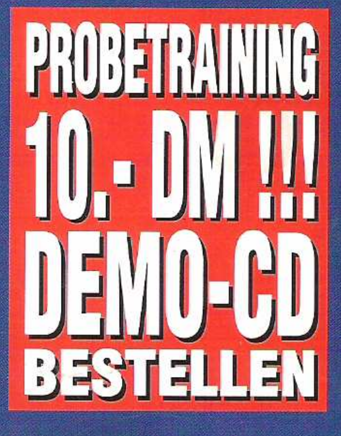


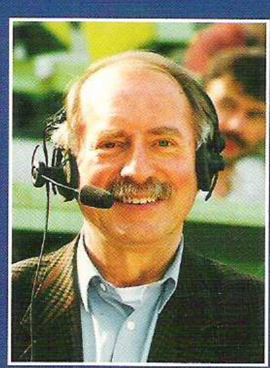




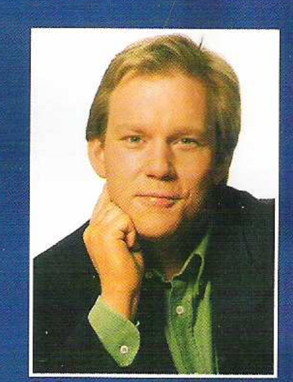






Werner Hansch - Der Reporter


Helmut Schulte - Der Trainer


Johannes B. Kerner - Der Moderator

# Jetzt aber ran !!!

CD-ROM




GREENWOOD ENTERTAINMENT - POSTFACH 10 09 47 - 44709 BOCHUM

# Es abenteuert!

Er sah bekümmert aus und machte auch keinerlei Hehl aus seinem Gemütszustand. "Immer derselbe Trott, Tag für Tag! Alles geordnet, gebügelt, gezähmt, einfach nichts mehr los!" – Seufzend und mit stillem Bedauern stellte ich mein Glas mit dem doppelten Förstergehilfen, an dem ich erst einmal genippt hatte, zurück auf die Theke und wandte mich dem jammernden Zeitgenossen zu. Aufmunternd sagte ich: "Nur Mut! Wer Abenteuer sucht, findet sie schon. Auch in unserer Zeit noch!" – "Suchen!", schnaubte er. "Vier Stunden lang hab' ich mir bei der Bundestagswahl die Füße plattgestanden vor unserer Dorfschule, mit meinem Riesenschild 'Macht endlich alles anders!'. Und was ist dabei rausgekommen? Einer der Leute hat mir mitleidig 'ne Mark vor die Füße gelegt. Als sie die Bauteile für die neue Autobahnbrücke auf Güterwagen vor Ort schafften, habe ich mich entschlossen hinter den Zug geworfen. Niemand hat auch nur Notiz davon genommen. Als ich den Chef der hiesigen Fischkonservenfabrik auf offenem Parkplatz anpöbelte, warum er seinen Ölsardinen nicht wenigstens die Augen zudrücken läßt, bevor sie in die Dose kommen,..." – "...da hat es doch sicher einen Riesenkrach gegeben?", warf ich hoffnungsvoll ein. "Von wegen!", grollte mein Gegenüber. "Erst hat er mich bloß erstaunt angeguckt und mir dann sofort genau diesen Job angeboten." – "Job???", fragte ich verwirrt. "Na ja – halt die Augen zudrücken...", sagte er kleinlaut.

Ob dieser arme Mann das Abenteuer nicht vielleicht doch an den falschen Stellen gesucht hat? Also, ich kann mich über Langeweile nicht beklagen. Erst ist da mal die Redaktion. Okay, die allein reicht schon, um für viele Jahre eine Überdosis Abenteuer verpaßt zu kriegen. Dann warten zwei kleine Übeltäter täglich darauf, auch Feierabend und Wochenenden nur nicht zu geruhsam werden zu lassen. Und außerdem – habe ich Euch schon berichtet, daß ich ein Heiler in den verwunschenen Landen von Toril gewesen bin, dort eine Zwergin aus den Händen eines Trolls befreit und anschließend mit einem rauschenden Fest geheiratet habe (die Zwergin natürlich, nicht den Troll!)? Na ja, weiter hinten im Heft werde ich Euch sowieso noch die Hucke vollerzählen darüber. Hier nur soviel: Live-Rollenspiel ist einfach riesig! Ein Foto des glücklichen Kurzzeit-Brautpaars seht Ihr übrigens auf dieser Seite...

Meine Wirtshausbekanntschaft hatte sich inzwischen zu einer Bestellung durchgerungen. "Ein Weißbier!" – "Tut mir leid, ist aus!", sagte der Wirt mit geschäftsmäßiger Stimme. Zornesröte überzog schlagartig das Gesicht des Mannes, der sich eben noch wie ein Häuflein Elend bei mir ausgeweint hatte. "WAS? Das hab' ich ja noch nie erlebt. Was ist das, eine Wirtschaft ohne Bier?" Schwer schlug seine Faust auf die Theke. Wie ich aus Erfahrung wußte, würde der Wirt eine passende Antwort nicht lange schuldig bleiben. Ich nahm mein Glas und subtrahierte mich dezent. So, dachte ich, da hat er nun endlich sein Abenteuer. Jedem das Seine. Tja, und mir das Meine. Die Erinnerungen an die "Legendsy" sind noch frisch, und das nächste Spiel ist nicht weit. Mal sehen, dann bin ich ein Barde. Berengar von Seglers Gram, kein schlechter Name. Und eine tolle Story denke ich mir dazu auch noch aus. Einen verspielten und abenteuerreichen (nicht abenteuerlichen) Spätherbst und Winter wünscht Euch Euer

Peter Schmitz

Peter Schmitz, Chefredakteur





Ein Inferno, wie wir es lieben • 12 •

## HIGHLIGHTS ab Seite 12



## REVIEW ab Seite 14



## COMING SOON ab Seite 86

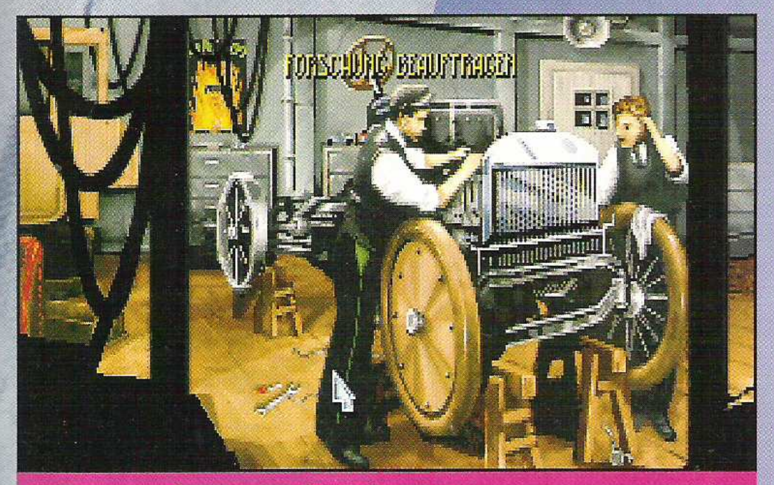


## BLICKPUNKT ab Seite 76



## CD-ROM ab Seite 40





Nostalgie pur: Oldtimer • 62 •

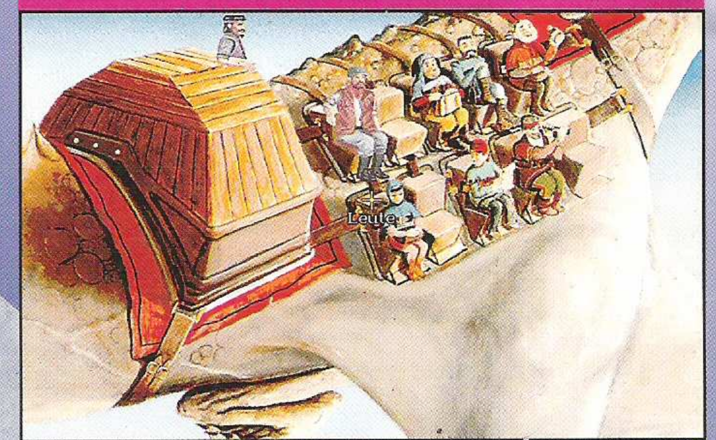
## LAST MINUTE ab Seite 92





Captain Zins • 14 •

Phantastische Zeitreise: Die Höhlenwelt-Saga • 64 •



# INHALT




## ASM unterwegs ab Seite 66



## RUBRIKEN





## COMPETITION

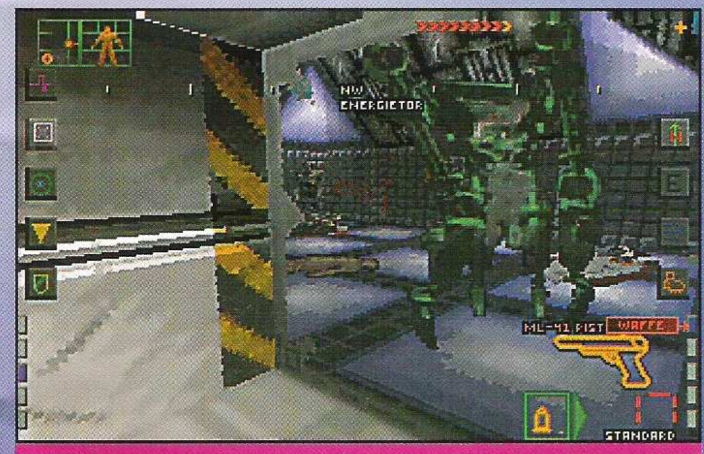




**Elfen, Trolle, Magier und Kämpfer: Live-Rollenspiel • 68 •**



**Vom Chopper zum Spiel: Dennis Hopper • 92 •**




**Baller Dir einen: System Shock • 36 •**

**Secret Service**

**Tips & Lösungen ab Seite 46**

# INHALT




## Vogelgezwitscher aus Edelboxen

Ein außergewöhnliches HiFi-System ist das **Panasonic SC-LS10**: Wer Tuner, CD-Player und Auto-Reverse-Cassettendeck nicht einschalten mag, der kann in einem ROM-Chip abgespeicherte **Geräusche des Waldes** auf den 20- Watt-Verstärker geben. Die Anlage wird ab diesem Monat in den einschlägigen Fachgeschäften für 1999 DM zu erhalten sein.

## Wer hat noch einen Spectrum?

Der **Spectrum-User-Club** in Filderstadt bietet sich als Anlaufstelle für all diejenigen an, die noch an dem Sinclair-8-Bitter hängen und ihn auch weiterhin nutzen wollen. Finanzielle Interessen sind nicht angesagt. Wer beim Club mitmischen möchte, kann sich an die folgende Adresse wenden:

**Spectrum-User-Club**
**Gastäckerstr. 23**
**70794 Filderstadt**

## Nix Hardrock – Virtuality Café



In Erfurt ist ein **Virtuality Café** eröffnet worden, in dem es neben Leckereien und Spezialitäten auch VR-Games zum Spielen gibt. Wer in der Nähe wohnt und beim Kaffeetrinken mal gegen Monster antreten will, hier die Adresse: **Magdeburger Allee 145, 99086 Erfurt**.

## Wayne interessiert's!

Neue Augen- und Ohrenweide fürs CD-i: Der Kult-Streifen für den besonderen Geschmack **Wayne's World** ist zum Preis einer herkömmlichen Kaufvideo-Kassette (39,95 DM) erhältlich. Die fetzige Musik hört sich in Dolby Surround gleich noch mal so gut an (vorausgesetzt, man besitzt den entsprechenden Konverter und die Zusatzboxen). Frei ab 12 Jahren.

## Hi-Tech-Ballons

**Wann hat ein Unternehmen Erfolg? Wenn der Chef der Firma einen Riecher für lukrative Trends hat! Auch Medienriese BERTELSMANN hat seine Nase in den Wind gesteckt – und der roch offensichtlich nach CD-ROM!**

CD-ROM ist 'in'. Das merken auch immer mehr deutsche Hersteller, und zwar nicht nur solche, die schon immer mit Computerspielen zu tun hatten. Jüngstes Beispiel für das wachsende Interesse von branchenfremden Firmen am CD-ROM-Markt ist **Bertelsmann**, einer der größten Medienkonzerne der Welt. Mit den Labels THE RED BALLOON und RED BALLOON KIDS wollen die Gütersloher dem Rest der Welt zeigen, wie man heutzutage Unterhaltungs-Software macht.

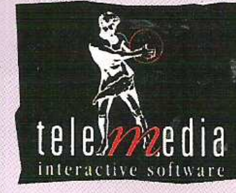
Klar, wenn so ein großer Konzern sich mit etwas Neuem befaßt, wird geklotzt, nicht gekleckert. Und so wird es aus dem Hause Bertelsmann höchstwahrscheinlich nie Software auf Disketten geben, weil der technische Anspruch, der hinter den Balloon-Produkten stehen soll, auf den schlappen Scheiben einfach nicht realisiert werden kann. "Digital" heißt hier das Zauberwort: Nicht mehr herkömmliche (gemalte oder gerenderte) Grafiken, sondern nur noch mit Profimusik unterlegte Realbilder sollen uns Spieler beglücken. Damit werden natürlich die Entwicklungskosten in astronomische Höhen geschraubt. Aber wie auf der Pressekonferenz anläßlich des Ballonstarts sinngemäß zu hören war: "In den ersten Jahren werden keine großen Profite erwartet. Wenn der CD-ROM-Markt in etwa fünf Jahren jedoch boomt, hat Bertelsmann die vorbereitenden Schritte bereits hinter sich und erwartet, in diesem Marktsegment eine führende Rolle zu übernehmen." Soweit die Ausführungen der Geschäftsleitung, die damit möglicherweise gar nicht so falsch liegt.

Mit insgesamt drei neuen Labels wird ein weites Feld abgedeckt. **The Red Balloon** wendet sich an die etwas ältere Spielerschaft und soll nicht nur anspruchsvolle Spiele, sondern auch (dokumentarische) Musiktitel und interaktive Spielfilme umfassen. **Red Balloon Kids** dagegen konzentriert sich auf Programme mit pädagogischem Touch, die Kinder ab vier Jahren am besten zusammen mit ihren Eltern spielen können. Und **telemedia interactive** schließlich soll über den Buchhandel allgemeine Lernprogramme und Special-Interest-Titel anbieten. Da Bertelsmann international operiert, werden alle Produkte komplett in der jeweiligen Landessprache erscheinen und den kulturellen Besonderheiten angepaßt sein.



▲ *Dr. Dietrich Meutsch, Leitung Telemedia Interactive Entertainment*

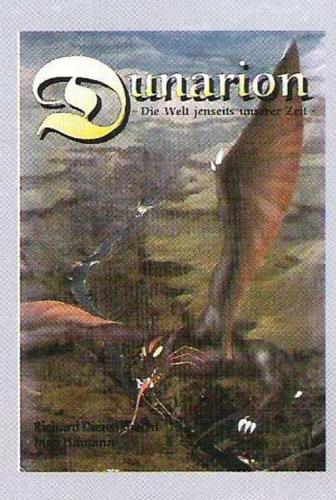
Die ersten Red-Balloon-Programme dürften inzwischen bereits erhältlich sein. Den Auftakt macht im Herbst eine CD-ROM-Serie, die auf Material aus dem **Beatclub** zurückgreift, der in den 60er und 70er Jahren die heißeste Fernsehsendung unter der Sonne war. Fußballgeschichte wird mit **World Cup Soccer** geboten. Hier könnt Ihr Euch über die Weltmeisterschaften von 1930 bis 1994 informieren. Im Frühjahr 1995 kommen dann die Adventure-Freaks zum Zuge. **Shine** ist ein Musikadventure, in dem Ihr das Verschwinden von Musikern und anderen Künstlern in Twilight City aufklären sollt. Die ersten Bilder sahen ganz schön schräg aus, der Sound war es auch! Ganz anders **Berlin Connection**. Hier werdet Ihr als Journalisten in ziemlich undurchsichtige Machenschaften während des Mauerfalls verwickelt, CIA, KGB und wilde Verfolgungsjagden über die Dächer der geteilten Stadt mit eingeschlossen. Falls Ihr aus Berlin seid, werdet Ihr vielleicht Euer Viertel in den Digi-Bildern wiederfinden, denn es wurde an Original-Schauplätzen gedreht. Optisch wirkte das Ganze schon recht gut, über das Gameplay werden wir uns im nächsten Jahr unterhalten.




Eines ist auf jeden Fall klar: Von The Red Balloon werden wir in Zukunft wohl noch etliche interessante Progs zu sehen bekommen. Und neue starke Konkurrenz auf dem heimischen Markt könnte sich auf das allgemeine Niveau der Software durchaus positiv auswirken. In diesem Sinne – laßt ihn steigen, den Ballon!

## Rollenspielsystem ohne Mathe-Orgien

Die klassische Fantasy bietet Raum für immer wieder neue Spielwelten. Im Schatten der etablierten Rollenspielsysteme wachsen von Zeit zu Zeit eigenständige Ideen und Konzepte, die den Reichtum des Genres beweisen. **Dunarion – die Welt jenseits unserer Zeit** von Richard Dienstknecht und Ingo Hamann ist ein ehrgeiziges Projekt. Auf 300 Seiten bietet das Regelwerk nicht nur eine humorvoll geschriebene Einführung in die Welt Dunarion und stellt deren (streckenweise ziemlich ungewöhnliche) Bewohner vor, sondern liefert auch bereits ein spielbares Abenteuer mit. Exkurse zu Fragen wie der, wie man einen




altgewordenen Helden elegant in Rente schickt, runden das Gesamtbild ab. Ein umfangreiches Magiesystem ist integriert; Tabellen unterstützen die zauberkundigen Spieler bei der Schöpfung eigener Sprüche.
Bei "Dunarion" wurde Wert darauf gelegt, daß die Spieler möglichst weitgehende Freiheiten haben. Würfelaktionen sind aufs notwendige Minimum beschränkt, das Kampfsystem wurde bewußt einfach gestaltet.
Das Regelwerk ist für 60,– DM beim **Troll-Verlag Dienstknecht / Hamann** in 52072 Aachen zu bekommen. Weitere Abenteuer, Ergänzungen und Spielleiterhilfen sind angekündigt.

## Oldtimer-Video

Nicht nur für Nostalgiker hat **Max Design** ein besonderes Schmankerl im Angebot: Gegen 6 DM Unkostenbeitrag gibt es das Video zum Spiel **Oldtimer** frei Haus. Noch mehr Infos zur Automobilgeschichte in Wort und Bild, direkt zu beziehen bei Max Design, Waldenburger Str. 13, 33098 Paderborn.

## Quik ohne Nes

Vor kurzem berichteten wir über die ersten Abenteuer von Quiky, dem Nesquik-Hasen. Jüngst landete ein Jump'n'Run in unserem Briefkasten, das nicht nur die Titelfigur, sondern auch noch den Namen kopiert: **Quik** heißt das Werk, das zunächst für Amiga mit mind. 1 MB erschien. Nur wird hier nach Möhren statt nach Rezeptseiten gesucht, ansonsten ist der Spielablauf wie bei vielen, vielen anderen Jump'n'Runs auch: hoch, runter, links, rechts, paff, aufsammel, kick, spring, duck, exit. Ja, gut, bei näherer Betrachtung ist **Titus'** Produkt wenigstens in Sachen Levelgestaltung ein wenig (mit Betonung auf wenig) originell. Aber eines hat man wirklich geschafft. Zitat Packungsrückseite: "Zeitvorgaben, an denen man verzweifeln könnte..." In der Tat, und zwar so, daß Jump'n'Run-Freak Kate das Ding nach einer halben Stunde in die Ecke feuerte und laut rief: "Das könnt Ihr doch mit mir nicht machen!"



Von **Vertigo** gab es das Testmuster, uns gäbe es eine Bewertung um "6" (etwas Spielspaß ist ja da).

## Krimi für Kinder

Es soll mal keiner sagen, daß die Kleinen keine Krimis mögen. Dementsprechend sorgt Electronic Arts' Abteilung **EA*Kids** mit **Eagle Eye Mysteries in London** für spannende Unterhaltung. Das Macintosh-Spiel kommt auf 10 (!) Disketten daher und bietet neben einem Stadtplan mit den wichtigsten Sehenswürdigkeiten einen Gutschein über 5 Dollar beim Kauf weiterer Produkte aus diesem Hause. Eine sehr verständliche Anleitung nebst kleiner Einführung in die Welt der Detektive reizt zum Installieren. Und dann gilt es, im Nebel Londons zahlreiche Rätsel zu lösen. Empfohlen wird das Spiel ab acht Jahren – alles gut und schön, nur leider ist es komplett in Englisch, so auch die Anleitung. Folglich werden die 104,95 DM vorerst wohl im eigenen Portemonnaie bleiben, was das Spiel aber nicht verdient hat. Zumindest, bis das Ganze in Deutsch erschienen ist – hopefully.





MultiMedia Soft
Computerspiele

**Online - Cafe &. Spielebibliothek**

Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden.

**Info ✉ Info ✉ Info**
**Geschäfts- und Franchise-Partner**

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen **MultiMedia Soft** Laden mit *Spielebibliothek* und/oder *Online-Cafe*. Fordern Sie *schriftlich* das Infoschreiben an:
**MultiMedia Soft**
52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50

**MultiMedia Soft finden Sie in:**

*NEUE ANSCHRIFT!*
**08523 PLAUEN**
Stresemann Straße 22 Tel. 03741-523559

**12627 BERLIN**
Mark Twain Straße 7 Tel. 030-9986164

**15234 FRANKFURT/ODER**
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001888

**22041 HAMBURG**
Wendemuthstr. 57 Tel. 040-6528426

*NEU! NEU! NEU!*
**39112 MAGDEBURG**
Heidestraße 5 Tel. 0172-3903146

**41236 MÖNCHENGLADBACH-Rheydt**
Limitenstraße 152 Tel. 02166-43951

**44866 BOCHUM**
Sommerdellenstr.54 Tel. 02327-10063

**48151 MÜNSTER**
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001

**49078 OSNABRÜCK**
Martinistraße 82 Tel. 0541-434792

**50825 KÖLN**
Alpenerstraße 11 Tel. 0221-5505303

**52064 AACHEN**
Guaitastraße 2 Tel. 0241.33199

**52249 ESCHWEILER**
Englerthstraße 21 Tel. 02403-15763

*NEU! NEU! NEU!* Online Cafe
*BATTLETECHZENTRUM*
**52349 DÜREN,** Josef Schregel Str. 50

*NEU! NEU! NEU!* Online Cafe
**75172 PFORZHEIM**
Zerrennerstraße 11 Tel. 07231-17275

*NEU! NEU! NEU!*
**81475 MÜNCHEN**
Königswieser Straße 5 Tel. 089-7459556

**96052 BAMBERG**
Untere Königsstr. 10 Tel. 0951-202210

**99084 ERFURT**
Meienbergstraße 20 Tel. 0361-5621656

**99086 ERFURT** Virtuality Cafe
Magdeburger Allee 145 (15-24 Uhr)
Tel. 01727-174380

**MultiMedia Soft** *BÜRO*
**52349 DÜREN,** Tel. 02421-28100
Josef Schregel Str. 50 FAX 02421-28120



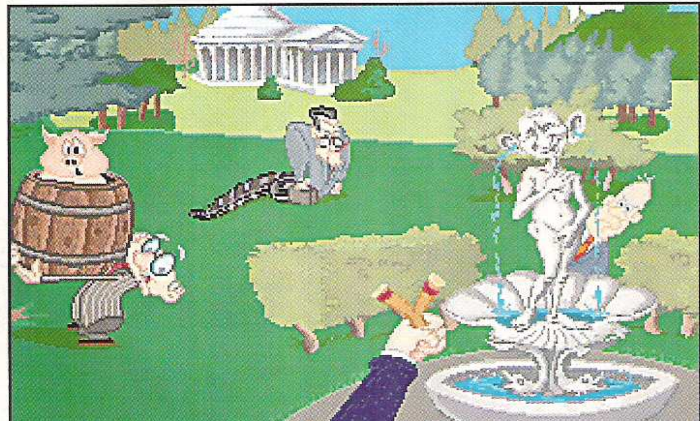

## Was gibt's sonst noch Neues aus dem "Land of the free"? Markus Krichel hat sich schweren Herzens von Voyager getrennt (siehe Artikel auf S. 76) und Augen und Ohren offengehalten.



**+++ Phantasmagoria verschoben.** Die Veröffentlichung des interaktiven Horrorspektakels ***Phantasmagoria*** von Kings-Quest-Designerin **Roberta Williams** wird definitiv nicht mehr in diesem Jahr erfolgen. Die in viermonatiger Arbeit gedrehten Filmszenen finden selbst auf zwei CDs nicht genug Platz, daher entschied man sich kurzfristig für eine Umstellung auf vier CD-ROM-Scheiben. Laut Roberta verfügt man über genug Material, um zehn Silberlinge zu füllen. Der angepeilte Erscheinungstermin ist nun Februar nächsten Jahres. Ein wesentlich schwerwiegenderes Problem ergab sich mit ***Capital Punishment*** von Larry-Designer **Al Lowe**. Wegen Schwierigkeiten bei der Programmierung wurde das Projekt kurzerhand gestrichen! Nach dem Debakel mit ***Outpost*** ist man bei Sierra wohl vorsichtiger geworden. Ein kleiner Trost: ***Kings Quest 7 – The Princeless Bride*** wird rechtzeitig auf den Markt kommen. **+++ Der Kampf der Messen**. Die **Electronic Entertainment Expo**, die im Mai nächsten Jahres zum ersten Mal stattfinden soll, liegt in einem erbitterten Kampf um Aussteller mit dem Konkurrenten **CES**. Die Sommer-CES, die von Chicago nach Philadelphia umzog, findet zur gleichen Zeit statt. Während EEE sich auf Videospiele konzentriert, sind auf der CES alle Systeme vertreten. Mit einem derartigen Terminblödsinn muß sich natürlich auch die Fachpresse rumschlagen. Veranstalter berichten, daß die EEE 60% und die CES 50% der Ausstellungsfläche bereits vermietet haben. Hätten diese Gehirnakrobaten vorher in den Terminkalender geschaut, hätten wahrscheinlich beide 100%. **+++ D&D-Serie geht weiter**. Die Serie ***Advanced Dungeons &Dragons*** wird von **Interplay Productions** in Irvine, Californien fortgesetzt. Nachdem der Lizenzgeber TSR den mit SSI bestehenden Vertrag vor einigen Monaten aufgelöst hat, werden sich nun **Brain Fargo's Spezialisten** um die Geschicke der Forgotten Realms und Planetscapes kümmern. **Interplay** plant, AD&D-Spiele für alle Systeme zu veröffentlichen – sicherlich eine Bereicherung für beide Unternehmen. TSR brauchte einen starken Vertriebspartner, und Interplay sucht immer noch verzweifelt nach einem würdigen Nachfolger für ***The Bard's Tale***. **+++ Effekthascherei. Alias Research**, die Hersteller des Design-Tools ***Power Animator***, das sowohl im Film- als auch im Computerspielbreich eingesetzt wird, sind einer der erfolgreichsten Newcomer der Branche. Allein im zweiten Quartal wurde ein Reingewinn von über 2 Millionen Dollar erwirtschaftet. Ihr könnt Euch von der Qualität des Power Animators in Kürze selbst überzeugen: ***Wing Commander 3*** und ***Donkey Kong Country*** wurden mit diesem Tool produziert. **+++ AT&T spielt nicht mehr mit**. Telefonriese **AT&T** hat sich still und leise vom Computerspielemarkt verabschiedet. Nachdem man noch vor einigen Monaten groß von Modems für Konsolensysteme und einer eigenen 3DO-Konsole getönt hat, gab man im vergangenen Monat kleinlaut zu, daß man sich den Herausforderungen dieses Marktes doch nicht gewachsen sieht. Eine gewisse Schadenfreude kann man sich angesichts der großspurigen Ankündigungen nicht verkneifen. **+++ Acclaim goes Batman**. Spezialeffekte für den dritten Batman-Film werden mit tatkräftiger Unterstützung von **Acclaim** entstehen. Die von Acclaim für Videospiele entwickelte Technologie ***Motion Capture*** findet in ***Batman Forever*** filmische Anwendung. Daher ist es auch keine große Überraschung, daß man sich die Videospielrechte an den neuen Abenteuern des Ritters der Nacht sichern konnte. Übrigens: Michael Keaton hat sein Cape endgültig an den Nagel gehängt. Der neue Batman ist **Val Kilmer** (u.a. bekannt als Jim Morrison im "Doors"-Film). Seinen Gegenspieler, The Riddler, spielt **Jim Carey** (Die Maske, Ace Ventura). **+++** Soviel für heute. Diesmal gibt's keinen Raubkopiererwitz, da ich meine gesamte Phantasie bei der Namensgebung meines neuen Goldhamsters verbraten habe.

**Euer Markus**





▲ *Das Spiel von Al Lowe, das nun doch nicht erscheint*



▲ *Roberta Williams' Phantasmagoria*




Das phantastische Computerspiel für 18,- MARK




Für MICH. Für DICH. Für ALLE.

# HUK

### Das Spiel

Du gehst nach "Cyberworld", dem interaktiven Freizeitpark der Zukunft. Dort findest Du viele Attraktionen. Jede eine Welt und ein Abenteuer für sich. Klick Dich ein in "Monster Madness" oder "Crash City" oder in "das Land der Diebe". Tauch´ ein in die phantastische "Cyberworld" und werde ein Teil von ihr.



### Der Verkauf

Am schnellsten bist Du im Spiel, wenn Du direkt bei uns vorbeikommst. Denn das Superspiel "Cyberworld" bekommst Du für nur 18,- DM ab dem 21. November 1994 bei allen HUK-Geschäftsstellen, Kundendienstbüros und Vertrauensleuten. Du findest deren Anschriften in jedem örtlichen Telefonbuch unter "HUK-Coburg". Also: hingehen, abholen, losspielen.

**Technische Voraussetzungen:**
*mindestens 386'er Prozessor, 2MB RAM, 256 Farb-VGA-Karte*

**Die Bestellung**
Ganz einfach Coupon und Scheck ausfüllen und beides an: ad games, Am Felder 4, 40589 Düsseldorf schicken.

**BESTELLCOUPON "CYBERWORLD"**

Name, Alter ____
Straße ____
PLZ, Ort ____
Ich bestelle ____ Spiel(e) à DM 18,- pro Stück.
Den Gesamtbetrag von DM ____
lege ich als Scheck bei.

ad games. ADVERTISING GAMES

**HUK-Coburg**
Versicherungen · Bausparen
Bahnhofsplatz · 96444 Coburg



# HIGH-LIGHT DES MONATS

**Es ist schier unglaublich: Da blubbert die Software-Landschaft träge vor sich hin, und plötzlich jagt ein Knaller den nächsten. Neben System Shock ist INFERNO das zweite großartige Action-Game, das wir diesen Monat präsentieren dürfen.**

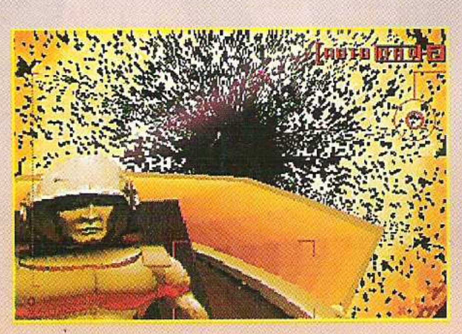
# Rexxonisches Inferno

Aus! Die Menschheit scheint verloren, die rexxonischen Heerscharen haben den langjährigen Krieg für sich entschieden und erobern auch den letzten Rest von Zivilisation. Die einst so stolzen Bewohner der Planetenwelt werden in den "Morphing Chambers" der Rexxonen vernichtet. Doch einer hat es geschafft, zu überleben – ein Commander, in dessen

**INFERNO – THE ODYSSEY CONTINUES**

**PC-CD-ROM** (386/33, Single-Speed, empfohlen: 486/50, Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk), **ca. 130 DM**, geplant für: **PC**, Hersteller: **D.I.D. / Ocean**, England, Muster von: **Hersteller**.

Rolle Ihr schlüpft. Eure Aufgabe ist es, Rexxonen-Raumschiffe und -stationen zu zerstören und sie an ihrem Vorhaben zu hindern, alles Leben zu vernichten. Euer Mittel zum Zweck: ein hypermodernes Raumschiff, das Ihr mit etwas Glück und vor allem Geschick mit modernsten Waffen bestücken könnt.



▲ Alles fliegt Dir um die Ohren

Manch einer mag nun glauben, man setzt sich da rein und ballert einfach ab, was da kreucht und fleucht. Daneben geraten: **Inferno – The Odyssey Continues** ist alles andere als ein typisches Ballerspiel. Das fängt schon bei der Auswahl an: Es gibt den Arcade-Mode, wo sich Anfänger gleich mitten ins Getümmel stürzen dürfen, den Evolutionary-Mode, bei dem die Missions schon etwas ausführlicher gestaltet sind, und schließlich den Director's Cut, die ganze Pracht und Herrlichkeit.

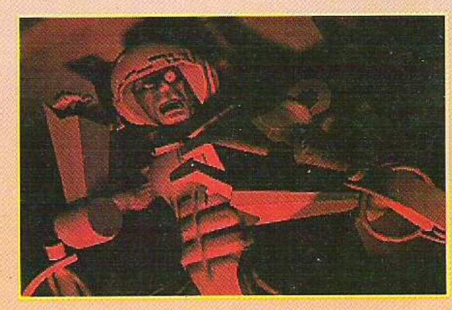
ASM HIT

Insgesamt sind es sage und schreibe an die 700 (!!) Missions, die Euch bevorstehen.

Diese können sein: Aufspüren von eigenen Raumfähren, Vernichtung der rexxonischen Angreifer, Flüge im luftleeren Raum, auf Planetenbasen, in eigenen und feindlichen Raumstationen und sogar unter Wasser. Um dort hinzukommen, bedarf es einigen Geschickes im Umgang mit Maus, Joystick (auch Thrustmaster, Flightstick Pro) oder Keyboard.

Ihr bekommt Eure Einsatzbefehle, und dann heißt es, auf der Weltraumkarte nachzuschauen, wo sich der Betreffende Ort überhaupt befindet und was dort vor sich geht. Dann fliegt Ihr, den Koordinaten folgend, dorthin, um auf dem Weg noch einige Extra-Leben (anfangs habt Ihr drei), Waffen, Megabomben und ähnliches einzusammeln. Hierzu ist eine Art "Donut" zu durchfliegen, die Auswahl der Waffen erfolgt per Mausklick.

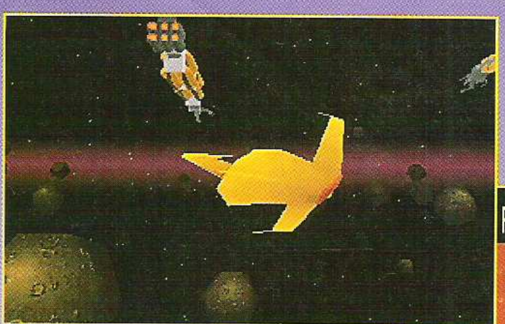
Ihr könnt Euch die Sache auch einfach machen und per Autopilot zum Ort des Geschehens schweben. Es ist auch möglich, auf die gleiche Weise an Raumstationen anzudocken. Der Vorteil: keine Schäden am eigenen Fighter. Der Nachteil: keine Extrapunkte. In den Schiffen oder Stationen müßt Ihr jedoch selbst Hand anlegen, wobei Umgebungskarten nur für die eigenen zur Verfügung stehen. Bei



▲ "Mein Leeeben..."





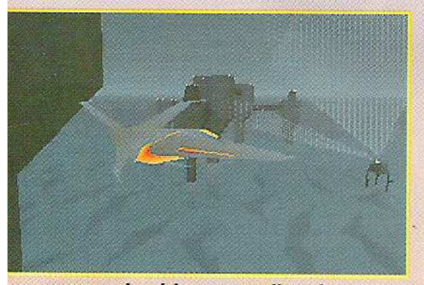
◄ Andocken, nicht rammen!

▲ Wie bei Hempels unterm Sofa

den rexxonischen müßt Ihr die Karte erst einmal finden. Und sehr oft entpuppt sich das eine oder andere Ziel als böse, hochexplosive Falle.

Beispiel: Ihr müßt an Bord einer fremden Station drei Atomreaktoren und zwei Engines zerstören. Auf dem Weg dorthin werdet Ihr beschossen, Türen schließen sich urplötzlich, und Sackgassen tun sich auf. Ihr landet schließlich im Maschinenraum, der sich gleich am Dock befindet, und zerstört die Engine. Dann geht es weiter zum nächsten usw... Tja, und plötzlich erscheint eine Meldung, daß die ganze Anlage in 60 Sekunden in die Luft fliegt, und Ihr Döspaddels bemerkt zu spät, daß der erste Raum der letzte hätte sein müssen. Strategisches Vorgehen ist somit der dritte Faktor, auf den es bei diesem Spiel ankommt. Wer blind drauflos ballern will, wird hier wohl nicht klarkommen.

Kommt Euch eigentlich irgend etwas an diesem Spiel bekannt vor? Dann



▲ Von den blauen Wolken kommen wir

unterbrecht mal eben und lest, was unser All-Zocker Marcus dazu zu sagen hat.

D.I.D. hat es verstanden, eine auf schnellen Rechnern sehr flüssige Animation zu schaffen. Die dreidimensionalen Texture-Mapping-Ansichten bieten sehr oft Anlaß, staunend auf den Monitor zu blicken. Äußerst gelungen: Je näher man an ein Objekt herankommt, desto klarer werden die Einzelheiten.

Die Möglichkeit, das eigene Raumschiff aus mehreren Blickwinkeln (unter anderem dem der Rexxonier) zu betrachten, peppt das Ganze noch einmal auf.

In Sachen Sound gibt es 45 Minuten Musik von der Gruppe Alien Sex Fiend, jede Menge FX und Sprachausgabe. Hierzulande erscheint bei Bomico eine komplett deutsche Version.

An der Steuerung werden sich Anfänger zunächst noch die Zähne ausbeißen, wenn man aber den Dreh erst mal raushat, kommt man von Inferno nicht mehr los. Laut D.I.D.-Designer Shaun Hollywood hat ein Hausprogrammierer insgesamt zwei Wochen mit jeweils acht Stunden pro Tag gebraucht, um es komplett durchzuspielen. Ihr könnt Euch also leicht ausrechnen, daß Ihr dieses Spiel so leicht nicht in die Ecke legen werdet. Vor allem werdet Ihr immer wieder Neues entdecken. Auf einem Planeten werdet Ihr z.B. die Bekanntschaft mit Dinos machen. Ihr könnt diese natürlich wie alles andere auch ablasern, aber das führt zu deutlichem Punktabzug, da sie keine Feinde darstellen.

Antjes Begeisterung für System Shock ist zweifellos berechtigt, aber summa summarum schneidet "Inferno – The Odyssey Continues" besser ab. Kaufempfehlung: Ihr seid mit beiden Spielen optimal beraten.

**Marcus meint:**

Schon vor knapp zwei Jahren hatte man mit *Epic* einen Space-Flugi der Sonderklasse. Nun aber legt der semioffizielle Nachfolger **Inferno** die Meßlatte für gute Balleraction im Kosmos noch ein wenig höher. 700 Missionen im All, auf Planetenoberflächen und in Raumstationen – das muß erst mal jemand nachmachen. Trotz hoher grafischer Ansprüche bleibt das Teil schnell – verdammt schnell, und das auch auf Rechnern, die nicht Pentium inside haben. Vor allem das Kurven durch die Raumstationen macht irre Laune. Da kommt so richtig Achterbahnfeeling auf. Nach langer Entwicklungszeit ist Inferno nun auf dem Markt und verspricht die Charts zu stürmen. Meinen Segen hat es.

»SEHR GUT«



▲ Mondbasis Alpha Beta Rhesus negativ



▲ Pizza für Jonas Wagner?

▲ Eigener Gleiter von oben...

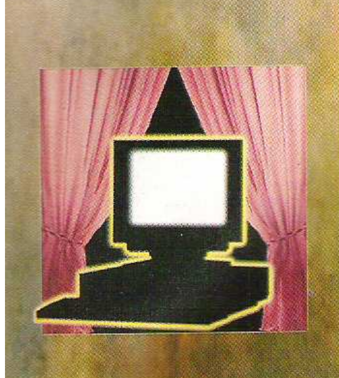


▲ ... und in Nahaufnahme

**Urteil: 11** BOMBASTISCH

| | |
|---|---|
| Grafik: | 11 |
| Sound: | 10 |
| Ablauf: | 10 |
| Atmosphäre: | 11 |
| Steuerung: | 11 |

Diesem Inferno kann keiner entkommen!





# Wenn der Saldomann zweimal klingelt

**ART DEPARTMENT hat wieder mit einem Werbespiel zugeschlagen. Nach Karamalz und Bifi wird jetzt die Dresdner Bank zum Angelpunkt eines Abenteuers.**

**CAPTAIN ZINS**

**PC** (386/25, Maus, VGA), kostenlos, Hersteller: **Art Department**, Muster von: **Hersteller**.

Normalerweise gehen bei Werbeprodukten in mir gleich alle Warnleuchten an. Aber bei dem neuen Game von **Art Department** hält sich der Sponsor dezent im Hintergrund. Bis auf den Startscreen mit dem Firmenlogo der Dresdner Bank bleibt man bei **Captain** Zins im großen und ganzen bei allgemeinen Branchen-Begriffen.

Die Story: Der Held kennt einen Professor, der eine Maschine erfunden hat, um Tron-mäßig in die Datennetze einzusteigen. Kaum ist der Held in die Datenwelt eingetaucht, verwandelt er sich in Captain Zins und muß im Stile der LucasArts-Adventures den fiesen Mr. Money ausschalten. Dabei helfen ihm die Sparplan-Fee, das sprechende Telebanking-Telefon, wuselige Zinsen und der Bausparsafe. Gegner sind neben Mr. Money der Saldomann und die Sharky-Brüder. Ganz nebenbei erfährt der Spieler etwas über Konten und Sparverträge. Dabei wird hochgelobt, was das Zeug hält. Außerdem gibt es noch einen netten (nichtkommerziellen) Versuch, Bits und Bytes zu erklären.

Das Ende ist klar. Unrecht tut selten gut, und so muß Mr. Money in seinen Kontoauszug beißen. Nach zwei Stunden Plackerei durch haufenweise Dialoge und Räume kommt es dann zum Showdown.

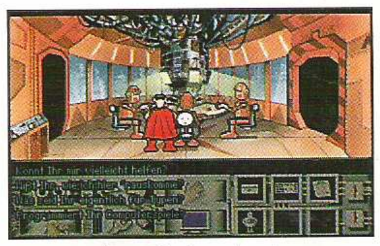
Engine und Grafik gehen in Ordnung, bieten aber nix Weltbewegendes. Das Storyboard ist geradlinig und setzt eine Menge Kondition beim Absuchen der Räumlichkeiten voraus, was nach jeder erfolgreichen Aktion unbedingt notwendig ist. Bis auf zwei echte Rätsel hat sich Art Department an das Verfahren "Trial and Error" gehängt. Wer einen Nachmittag mal nichts Besonderes zu tun hat, kann sich das Teil ja mal reintun, auch wenn nicht gerade Indiana-Jones-Spannung aufkommt. Aber zum Nulltarif...



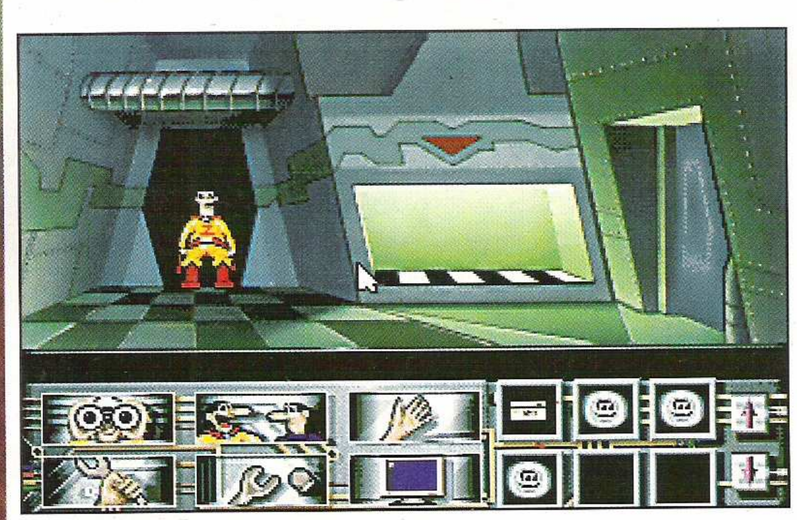
▲ *Die Sparplan-Fee schwatzt gerne Sparverträge auf*



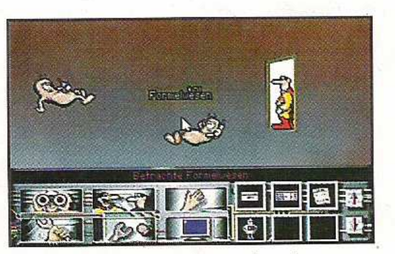
▲ *Der Computer hilft beim Telebanking*



▲ *Die Roboter haben durchaus Humor in ihren Schaltkreisen*



▲ *Captain Zins darf ein wenig in Netzwerken spuken*



▲ *Die Formelwesen sind wahre Rechengenies*

**Urteil: 8** — ANNEHMBAR

| Kategorie | Wertung |
|---|---|
| Grafik: | 8 |
| Sound: | 8 |
| Ablauf: | 5 |
| Humor: | 9 |
| Preis/Leistung: | 11 |

Kurzweiliges Werbespiel mit wenig Präsenz des Sponsors

# DAS ABENTEUER UM DIE BEFREIUNG EINER WUNDERSAMEN WELT.

Nur für PC CD-ROM

Weitab in den Tiefen des Alls liegt eine erstaunliche Welt verborgen. Unter der felsigen Kruste eines kleinen Planeten lebt das Volk der Höhlenweltler – in einer Welt voller Schönheit und Wunder. Aber die Höhlenwelt ist nicht frei. Schon seit tausend Jahren regieren dort fremde, aggressive Echsenwesen aus einer anderen Welt – die Drakken.

Doch die Zeit der Befreiung naht. Auf der Suche nach seiner verlorenen Liebe gerät der Raumfahrer Eric „Speedy" MacDoughan in die Höhlenwelt und rutscht ganz unversehens in die Schlüsselrolle des Kampfes gegen die Unterdrücker. Auf dem Rücken seines besten Freundes, eines jungen Flugdrachen, begibt sich Eric auf die gefahrvolle Suche nach dem Leuchtenden Kristall, dem legendären Schlüssel zur Befreiung der Höhlenwelt.

Die Höhlenwelt Saga

Der Leuchtende Kristall

SOFTWARE 2000 Adventure



PC Super-VGA (256 Farben)



PC Super-VGA (256 Farben)

**Features**

- über 60 bildschirmfüllende Grafiken in Super-VGA und 256 Farben
- Intro-Film mit digitalisierter Sprache
- über 4500 handgezeichnete Animations-Phasen der Spiel-Charaktere
- kinderleicht zu bedienende Benutzerführung
- 15 voll-arrangierte Musikstücke in CD-Qualität
- unterstützt Sound-Blaster, MT-32, General-Midi-Soundkarten
- beiliegend: Das Buch von Veldoor – eine faszinierenede Sammlung von Legenden, Sagen und anderen Fakten über die Höhlenwelt



**SOFTWARE 2000**
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr)

## FUSSBALL TOTAL

**Amiga**, 89,95 DM, geplant für: **Amiga 1200, PC, PC-CD, CD32**, Hersteller: **Black Legend Croteam**, Kroatien, Muster von: **Kompart**, England.

**Wie bitte? Ihr habt schon genug Fußballspiele und braucht nichts mehr? Sorry, ich bin da anderer Meinung. Lest selbst...**

# Böööööörtiiiii!

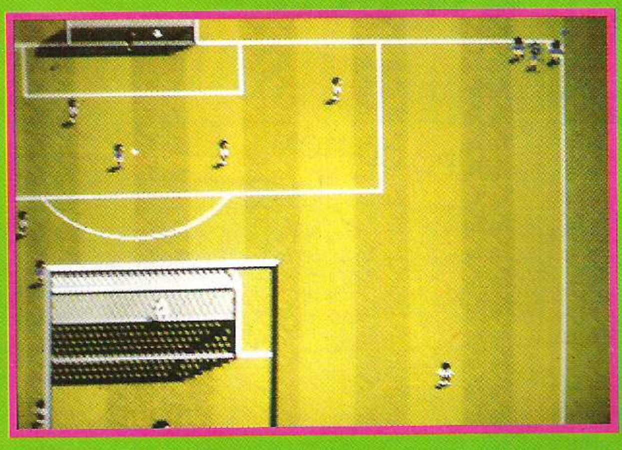
Selbstverständlich ist **Fußball total** eine weitere Episode aus der Reihe "Allein gegen den Computer oder mit einem Freund um die meisten Tore bolzen". Und natürlich bewegt man mittels Joystick den Spieler, der dem Ball am nächsten ist, um dem gegnerischen Tor einen ins Netz oder mitunter auch an die Latte zu donnern. Das kennen wir von Sensible Soccer, Manchester United und diversen anderen Fußballspielen.



▲ *Ja, wo laufen sie denn?*

Fußball total bietet aber Möglichkeiten, auf die man bei allen Vorgängern bislang verzichten mußte. Wie war das denn sonst immer? Entweder war der Spieler zum Zuschauen verdammt, was ihm dank zahlreicher Animationen gefiel, wegen des hohen Schwierigkeitsgrades konnte er aber schlecht selbst eingreifen. Oder ihm gelang ein toller Schuß, wobei aber die Frage im Raum stand, wie er das wohl gemacht hatte. Gewisse Werke waren so simpel zu spielen, daß man sehr schnell die Lust verlor.

Das **Black Legend Croteam** aus Kroatien verspricht etwas Besseres: Jeder soll ohne Probleme sofort spielen können, dabei aber den Joystick so bedienen lernen, daß ihm auch sehr schwierige und auf dem Computerspielemarkt bis dato einmalige Schüsse gelingen.



◄ *Von der Ecke direkt ins Netz – das Ganze in Zeitlupe*

Die Probe aufs Exempel machte ich mit Nadine, unserer Praktikantin, die noch nie ein solches Game in den Fingern hatte. Ohne auch nur ein Fitzelchen von der Anleitung zu verraten, drückte ich ihr den Joystick in die Hand – und ihr gelangen nach einer Weile die tollsten Kapriolen. Vom Fallrückzieher (Klinsmann bei der WM) über Kopfball bis hin zu allen denkbaren Pässen, geschicktes Manövrieren ihrer Spieler – all dies lernte Nadine sehr schnell, was beim vierten Spiel zu einem 3:2 für sie führte (grummel).

Was wirklich neu ist an Fußball total im Vergleich zu Sensible Soccer oder Manchester United: Wie beim richtigen Fußball gibt es die ganze Zeit den Mann in Schwarz, dem man bei einer roten Karte sogar eins in die Fr... hauen kann (er sieht dann keine Sterne, sondern zählt Schäfchen). Mediziner kümmern sich um Verletzte, Journalisten sind bei wichtigen Spielen (sofern das eigene Team erfolgreich spielt) vor Ort und berichten live.

Außerdem mit dabei: Pokalübergabe, Sprechblasen (bei Eigentoren besonders ironisch), vier Bälle zur Auswahl, Einwurf durch die Spieler, animierte Trainerbank und vieles, vieles mehr. Besonders herausragend ist das Action Replay, das alle Höhepunkte in einem kleinen Fenster noch einmal in Zeitlupe präsentiert – die annähernd 50 Frames pro Sekunde gehen dabei nicht in die Knie!!




Natürlich dürfen Anfeuerungsrufe des Publikums nicht fehlen. Es kommt totale Fußballstimmung auf, insofern trifft der deutsche Titel den Nagel eher auf den Kopf als das originale "Football Glory". Dazu die vielen Animationen wie z.B. ein weiblicher Fan, der vor ihrem Schwarm einen Strip hinlegt – das Zuschauen UND das Spielen gefallen gleichermaßen.

Ach ja, Ihr könnt alle Spiele "protokollieren" und später noch einmal ablaufen lassen, wobei 90 Minuten Spielzeit gerade mal 70 KB auf der Festplatte benötigen. In den CD-Versionen sollen alle Spiele kommentiert werden, doch auch die Amiga-Disk-Version allein macht einen Riesenspaß.

Ich hätte mir persönlich zwar noch andere Kameraansichten als die bekannte Draufsicht gewünscht, aber das ist auch das einzige Manko und wirkt sich in der Bewertung nicht aus. Mit Fußball Total werden auch Gegner des runden Leders zu Fans. Ich freue mich auf die Begegnung Tante Kate gegen Tante Käthe, grins...



SEHR GUT

**Urteil: 11**

| | |
|---|---|
| Grafik: | 10 |
| Sound: | 10 |
| Ablauf: | 10 |
| Realitätsnähe: | 12 |
| Humor: | 11 |

Von allen Fußball-Simulationen die bislang realistischste

# ZEIT FÜR TECNOPLUS

## SNES Control Stick (TP197)

Dieser SNES Kontroll Stick in ergonomischem Design ist die optimale Ausrüstung für das Super Nintendo Entertainment System!

★ 6 Feuerknöpfe (A,B, X, Y, L, R)
★ Start/Auswahlknopf
★ Unabhängige Turbokontrolle für alle Feuerknöpfe
★ Zeitlupen-Funktion
★ Autofeuer-Fähigkeit

**empf. Verkaufspreis**

29.99 DM

## Hawk Junior (TP189)

Dieser Analog Joystick für IBM® XT/AT 386, 486 und Kompatible, eignet sich hervorragend für schnelle Arcade Action Games!

★ 2 Feuerknöpfe
★ Turbofeuer-Auswahlschalter
★ Automatische Zentrierung
★ Trimmung nicht erforderlich

**empf. Verkaufspreis**

19.99 DM

## Swift (TP200)

Jetzt gibt es für den Commodore Amiga, C64 und Atari ST Heimcomputer dieses ausgezeichnete Kontroll-Pad mit Turbofeuer!

★ 8-Wege direktionales Daumen-Kontroll-Pad
★ Freihand Autofeuer-Funktion

**empf. Verkaufspreis**

14.99 DM

Fordern Sie unseren kostenlosen Prospekt an. Heute.

TECNOPLUS

TECNOPLUS erhalten Sie im Computerfachhandel und in allen gut sortierten Fachabteilungen der Kaufhäuser.

Vertrieb für Deutschland, Österreich und Schweiz durch:




LEISURESOFT GmbH
Robert-Bosch-Straße1
59199 Bönen, Deutschland
Tel. 0 23 83 / 69-0, Fax 0 23 83 / 5 71 16

IBM XT/AT 386, 486 sind eingetragene Warenzeichen der International Business Machines Corporation. Super Nintendo Entertainment System, Sega, Mega Drive und alle anderen eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Besitzers.

## ALIEN LEGACY

**PC** (386/33, VGA), **120 DM**, Hersteller: **Sierra**, USA, Muster von: **Hersteller**.

***Sierra hat im Sommer mit "Outpost" ein Space-Strategiespiel vorgelegt, das auf geteilte Meinungen stieß. Nun kommt von der gleichen Company ALIEN LEGACY und ist gleich 'ne Ecke besser.***



▲ *Eine Raumkolonie, die erst mal erhalten werden muß*

# Ticket ins Chaos



Ausgangspunkt von **Alien Legacy** ist ein Raumschiff irgendwo in einem merkwürdigen Sternensystem. Die Aufgabe des Spielers: Er muß für seine Leute eine neue Heimat finden. "Bööh, immer das gleiche" – genau! Doch die Sache läuft entschieden besser als bei *Outpost* – weniger Grafik, dafür mehr Spielgeschehen.



▲ *Keine Action, dafür gibt's viel zu entdecken*

Kaum ist die erste Kolonie gebaut, darf man sich auch schon mit einigen Geheimnissen und Aliens rumschlagen. Dabei kommt es jedoch weniger auf Action als vielmehr auf den Entdeckerdrang an. Zwischen den verschiedenen Stationen, die sich nach und nach ausbauen lassen, kann man einen Shuttleverkehr einrichten, um Energie, Material, Leute und Roboter auszutauschen.

Nebenbei bekommt man immer wieder Rätsel vor den Latz geknallt. Plötzlich sterben die Leute an einer Seuche, oder es kommen merkwürdige Strahlungen aus dem All, oder, oder, oder... – Forschung steht natürlich auch auf dem Programm. Hilfreich sind dabei einige Artefakte, die von einem Trümmerschiff aus der "Zukunft" stammen.

Fazit: Ein Spiel für Forscher und Entdecker, die auf Hi-Res-Grafiken verzichten können.






# Is' es wahr?!

Eine kleine, freche Görenpuppe, die aussieht wie eine Kreuzung der jungen Cindy Lauper und Pippi Langstrumpf, läuft im Spiel **Lollypop** von **Rainbow Arts** durch diverse Levels und sammelt Gegenstände ein – vor allem Süßigkeiten. Sie wurde durch einen Blitz zum Leben erweckt und sucht nun das Schlaraffenland, weil nur Schnuckeleien ihr Leben retten können.

## LOLLYPOP

**PC** (386/25, VGA), **109,95 DM**, geplant für: **PC-CD-ROM, Amiga**, Hersteller: **Rainbow Arts**, Muster von: **Softgold**.

Das könnte der Test schon gewesen sein, aber Chief Pete will, daß die halbe Seite voll wird. Also gut:

Lollypop ist ein Jump'n'Run, wie man es zu tausenden kennt, egal ob Amiga, PC oder Atari (auf besonderen Wunsch erwähnt...). Das PC-Game macht von vornherein einen ordentlichen Eindruck: Gut gezeichnete, Comic-artige Figuren sowie detailreiche Hintergründe kommen gut auf dem VGA-Monitor. Allerdings ist "Klein-Lolly", so heißt das interaktive Zahnspangenmonster, gleich heiß begehrt. Da fliegen ihr Monster und Maschinen um die Ohren, daß es eine wahre Pracht ist und der Level im ersten Augenblick unmöglich zu lösen erscheint. Erst nach einigen Ehrenrunden (nachdem Lolly eingestampft, verkugelt, gefressen, an der Zeit gescheitert oder heruntergefallen ist) kriegt man so langsam den Dreh, nur um an der nächsten Ecke wieder in die Falle zu tappen.

**"Is es wahr?!" Den Spruch hat ein gewisser Lieutenant Kojak immer dann abgelassen, wenn ihm irgendwas auf den Keks ging. Und 'nen Lolly hatte er meistens im Mund. Wo ich bin? Bei LOLLYPOP.**



▲ *Pippi Langschnuller auf dem Weg zur Keile...*

Lolly muß allerhand Zeugs in die Finger bekommen. Da gibt es Extras für Leben, Zeit, Sprünge und Schüsse (sie ballert Bonbons), aber auch Giftflaschen oder Hindernisse, die ihr das Leben schwer machen. Und es gibt Schatztruhen, die das Ganze noch abenteuerlicher werden lassen. Ziel des Spiels ist es, in jedem Level vier Teile eines Puzzles zu finden, die irgendwo herumliegen. Hat man alle Puzzleteile aus allen Levels, so ergeben diese Hinweise auf den Obermotz.

Lollypop ist bunt und laut (die Sounds sind ganz hübsch, das Scrolling ist o.k., die Grafik niedlich), und trotzdem habe ich schnell die Lust verloren. Denn wenn man nur mit Tastatur spielt, dann wird das Ganze zur Geduldsprobe, und wenn man zum fünften Mal an der gleichen Stelle hängenbleibt, ohne Chance, daran was zu ändern, dann nervt es irgendwie. Fazit: nur was für Joystick-Fetischisten und Jump'n'Run-Fanatiker.

**Urteil: 8** – ANNEHMBAR

| | |
|---|---|
| Grafik: | 10 |
| Sound: | 10 |
| Ablauf: | 6 |
| Dauerspaß: | 5 |
| Steuerung: | 5 |

Irgendwie nicht so ganz toll... – aber auch nicht richtig schlecht!

# CAPTAIN ZINS

Das Computer-
spiel mit GriPS®.
Gratis!

Hilfe! Die Geldwelt steht kopf. Der skrupellose Mr. Money will sein Volk ins Unglück stürzen. Und die Sharkey Brothers, windige Kredithaie, haben auch ihre gefährlichen Flossen im Spiel.

**Gleich abholen: in der nächsten Dresdner Bank.**

Da ist guter Rat teuer? Nein, sogar kostenlos! Denn wer sich jetzt gratis das Computerspiel „Captain Zins" holt, kann sich von Professor Brombori mit seinem Flux-connector in die Cyberwelt spacen lassen, dort in die Haut von Captain Zins schlüpfen und retten, was zu retten ist.

Das bringt Spaß – und informiert ganz nebenbei auch über GriPS, das neue Dresdner Bank Angebot für junge Leute.

Das Computerspiel „Captain Zins" gibt's in jeder Dresdner Bank. Solange der Vorrat reicht.

Nicht warten – starten!

Dresdner Bank 




# Stoßgebet

**Lieber großer Himmelsspieler, laß es nicht zu, daß mein Gegner sieben gelbe Kugeln eingelocht hat und ich die Schwarze gleich zu Anfang versenke.**

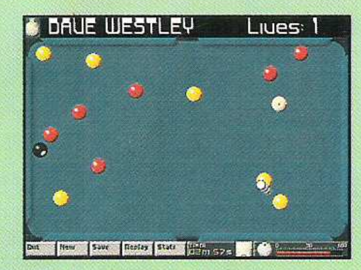
**ARCADE POOL**

PC, 39,95 DM, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Team 17**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Arcade Pool ist einer der wenigen Versuche, Pool-Billard auf den Computer umzusetzen. Meine absoluten Favoriten sind die Games von Archer McLean, der mit "Pool" und "Snooker" zwei hervorragende Adaptionen auf PC und Amiga geschaffen hat. Das **Team-17**-Produkt versucht, in seine Fußstapfen zu treten.

Bei Arcade Pool spielt man nur in der Draufsicht, die "Kamera" sitzt also über dem Tisch. Es gibt mehrere Variationen: 8-Ball (England / USA), 9-Ball (USA), aber auch besondere Spiele wie "Survivor", oder "Trick Shot" für Meister der Klasse. Gesteuert wird mit der Maus: Die Richtung wird mit der linken Taste gewählt, der Stoß mit der rechten ausgelöst. Die Stärke, mit der der Queue auf die Kugel gejagt wird, läßt sich über einen Schieberegler einstellen.

Das Spiel selbst darf man sich noch nach eigenem Geschmack einrichten. So kann die Rollfähigkeit der Kugeln verändert werden, die Farbe des Spielfeldes ist variabel, und bei den Gegnern läßt sich ebenfalls einiges ändern. Wer's mag, kann entweder gegen 31 Computer-Gegner (volle Belegung) oder gegen 31 Kumpels (volles Haus) antreten.

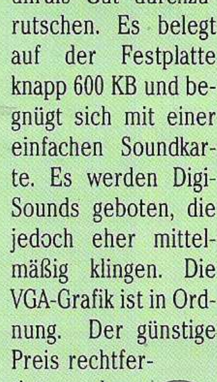


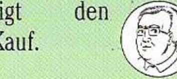

▲ *So sieht der Tisch aus...*




▲ *...und so meine "Hall of Shame"*

Arcade Pool schafft im Vergleich zu McLeans "Pool" nicht die volle Punktzahl, bekommt aber genug, um als "Gut" durchzurutschen. Es belegt auf der Festplatte knapp 600 KB und begnügt sich mit einer einfachen Soundkarte. Es werden Digi-Sounds geboten, die jedoch eher mittelmäßig klingen. Die VGA-Grafik ist in Ordnung. Der günstige Preis rechtfertigt den Kauf.





**Urteil: 9** — GUT

| | |
|---|---|
| Grafik: | 9 |
| Sound: | 4 |
| Ablauf: | 9 |
| Preis/Leistung: | 9 |
| Steuerung: | 9 |

Für Liebhaber von Pool ein gelungener Ersatz


**PC/IBM CD-ROM**

| | |
|---|---|
| 10 JAHRE „INTERPLAY" ANTHOLOGIE DT. ANL. | 49,90 |
| **7TH GUEST** | **39,90** |
| ACES OF THE PACIFIC | 85,90 |
| AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET | 89,90 |
| AIR COMBAT inkl. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES DT. HANDB. | 89,90 |
| AL QADIM KOMPL. DEUTSCH | 79,90 |
| ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. * | 89,90 |
| ANSTOSS KOMPL. DEUTSCH | 99,90 |
| APOGEECOMPANION – SHAREWARE GAMES – | 35,90 |
| ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH | 75,90 |
| **ARMORED FIST DT. HANDB. Update-fähig** | **79,90** |
| BAP: PIK SIBBE AUCH AUDIO CD | 39,90 |
| BATTLEHAWKS 1942 | 39,90 |
| BATTLEISLE 2 KOMPL. DEUTSCH | 89,90 |
| BATTLEISLE II SCENERY – ERBE DES TITAN – K. D. | 54,90 |
| BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH | 79,90 |
| BETRAYAL AT KRONDOR | 59,90 |
| **BITMAP-BROTHERS COMPILATION INCL. XENON 2 / GODS/MAGIC POCKETS/SPEEDBALL 2/CADAVER*** | **79,90** |
| **BLOODNET DT. ANLEITUNG** | **69,90** |
| BURNING STEEL inkl. MISSIONS KOMPL. DT. | 89,90 |
| BURNING STEEL II | 75,90 |
| BURNTIME KOMPL. DT. VGA | 85,90 |
| C.I.T.Y. 2000 | 79,90 |
| CAMPAIGN KOMPL. DT. | 85,90 |
| CD16 EDUTAINMENT KIT: inkl. SBLASTER 16ASP / CD-ROM-LAUFWERK INTERN / AKTIVLAUTSPRECHER / UND SOFTWAREPAKET | 899,90 |
| CD-CADDYS | 19,90 |
| CENTRAL INTELLIGENCE DT. ANL. | 85,90 |
| CHESSMASTER 4000 TURBO WIND & LIFE & DEATH 2 | 44,90 |
| CINEMANIA – MICROSOFT – 1994 FILMDATENBANK | 139,90 |
| CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON DE LUXE | 69,90 |
| CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. | 99,90 |
| CLOU KOMPL. DEUTSCH | 85,90 |
| **COLONIZATION KOMPL. DEUTSCH*** | **89,90** |
| COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT. | 99,90 |
| CONSPIRACY KOMPL DT. | 89,90 |
| CORRIDOR 7 | 49,90 |
| **CREATURE SHOCK DT. HANDBUCH*** | **99,90** |
| **CRIME PATROL** | **89,90** |
| **CRITICAL PATH SVGA** | **29,90** |
| CRUISE FOR A CORPS | 29,90 |
| DAEMONSGATE | 79,90 |
| DARK LEGIONS – SSI – | 69,90 |
| DARK SUN – SHATTERED LANDS – | 79,90 |
| DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT. | 69,90 |
| DAWN PATROL DT. HANDB. * | 85,90 |
| DER PATRIZIER KOMPL. DT. | 39,90 |
| DER PLANER inkl. DATA DISK KOMPL. DT. | 89,90 |
| **DOGFIGHT DT. HANDBUCH** | **35,90** |
| DOOM UTILITIES (900 NEUE LEVELS) | 44,90 |
| **DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – *** | **79,90** |
| DRAGONSPHERE DT. ANLEITUNG | 89,90 |
| **DREAMWEB KOMPL. DT. *** | **85,90** |
| DUKE NUKEM II & BLAKE STONE VV – VOLLVERSION – | 55,90 |
| DUNGEON HACK AD & D | 75,90 |
| EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT. | 75,90 |
| EPIC PINBALL SHAREWARE | 9,95 |
| **EYE OF THE BEHOLDER** | **24,90** |
| EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 – 3 KOMPL. DT. | 89,90 |
| **F 15 STRIKE EAGLE III DT. HANDBUCH** | **35,90** |
| F15 STRIKE EAGLE II | 29,90 |
| F19 STEALTH FIGHTER | 29,90 |
| FALCON 3.0 GOLD inkl. SCENERIES | 99,90 |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB. | 79,90 |
| **FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDBUCH** | **35,90** |
| FOTOSHOW: CHINA/ALASKA/NEUSEELAND | je 44,90 |
| GATEWAY 2: HOMEWORLD | 79,90 |
| GERMAN ONLY VOL. 2 KOMPL. DT. – SHAREWARE – | 29,90 |
| GOBLIINS 2 DT. ANL. | 99,90 |
| **G O L D – TOPWARE – (SHAREWARE)** | **39,90** |
| **GUNSHIP 2000 DT. HANDBUCH** | **35,90** |
| HARPOON | 29,90 |
| HEIMDALL 2 DT. ANLEITUNG | 69,90 |
| HELLCAB | 99,90 |
| HERBERT GROENEMEYER CD-ROM / CD AUDIO | 34,90 |
| HIGH COMMAND | 29,90 |
| HISTORY LINE 1914 – 1918 KOMPL. DT. | 65,90 |
| **HOEHLENWELT SAGA KOMPL. DEUTSCH*** | **89,90** |
| HORDE | 119,90 |
| HOT NEWS II | 25,90 |
| HURRA DEUTSCHLAND KOMPLETT DEUTSCH | 69,90 |
| INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. | 119,90 |
| INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT. | 39,90 |
| **INFERNO DT. HANDBUCH*** | **89,90** |
| **INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL.** | **85,90** |
| INVEST KOMPL. DT. | 29,90 |
| **IRON ASSAULT *** | **99,90** |
| IRON HELIX | 49,90 |
| ISHAR II KOMPL. DEUTSCH | 29,90 |
| JURASSIC PARK KOMPL. DT. | 79,90 |
| JUTLAND – THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND – | 49,90 |
| KICK OFF 3! KOMPL. DEUTSCH | 59,90 |
| KINGS QUEST COLLECTION 1 – 6 | 89,90 |
| KOLUMBUS KOMPL. DT. * | 89,90 |
| KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT. | 109,90 |
| **KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KPL. DT.*** | **119,90** |
| LANDS OF LORE | 85,90 |
| LARRY 1 – 6 COLLECTION DT. ANL.* | 89,90 |
| LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA – DT. ANL. | 39,90 |
| LEISURE SUIT LARRY 1 | 29,90 |
| LEISURE SUIT LARRY 6 | 85,90 |
| **LEMMINGS 3 DT. ANL. *** | **69,90** |
| **LHX ATTACK CHOPPER & BIRDS OF PREY** | **39,90** |
| **LINKS GOLF** | **29,90** |
| **LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DEUTSCH*** | **95,90** |
| **LOLLYPOP DT. ANLEITUNG** | **69,90** |
| LOOM | 49,90 |
| **LOST EDEN DT. HANDBUCH*** | **99,90** |
| M1 TANK PLATOON | 29,90 |
| MAD DOG MCREE II | 55,90 |
| MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE – KOMPL. DT. | 89,90 |
| MANIAC SPORTS | 69,90 |
| MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER | 29,90 |
| MEGA RACE | 49,90 |
| MICROPROSE SOCCER / SAVAGE / 3D POOL / RICK DANGEROUS | 29,90 |
| MICROSOFT – BEETHOVEN – | 119,90 |
| MICROSOFT – STRAVINSKY – | 119,90 |
| MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3 – 5 | 99,90 |
| MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH | 39,90 |
| M.U.D.S. DT. ANLEITUNG | 29,90 |
| MYST – WINDOWS – SVGA | 99,90 |
| **NASCAR RACING DT. ANLEITUNG*** | **99,90** |
| NHL ICEHOCKEY 95 DT. HANDBUCH | 85,90 |
| NOMAD DT. ANLEITUNG | 59,90 |
| **NOVASTORM DT. ANL. *** | **85,90** |
| **OLDTIMER KOMPL. DEUTSCH*** | **89,90** |
| OUTPOST – SIERRA/DYNAMIX – KOMPL. DT. | 89,90 |
| PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH * | 89,90 |
| PATRIOT | 44,90 |
| PC GAMES (Zeitschrift auf CD-ROM) | 19,95 |
| PEGASUS 4.0 – SHAREWARE – | 39,90 |
| **PEGASUS 5.0 – SHAREWARE –** | **29,90** |
| PGA TOUR GOLF 486 DT. HANDB. | 85,90 |
| PHOTO CD: AUSTRALIEN / IRLAND / AEGYPTEN | je 24,90 |
| PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL. | 69,90 |
| PIRATES! | 29,90 |
| **PIRATES! GOLD DT. HANDBUCH** | **35,90** |
| POLICE QUEST 1 | 29,90 |
| POLICE QUEST 4 KOMPL. DT. | 89,90 |
| PRIVATEER & STRIKECOMMANDER DT. HANDB. | 89,90 |
| PROJECT TODESPLADDE | 29,90 |
| QUEST & FUN (KINGS Q 5 / LARRY 5 / RED BARON) | 75,90 |
| QUEST FOR GLORY 4 DT. ANL. | 89,90 |
| **QURANTINE KOMPL. DT.** | **89,90** |
| RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG | 34,90 |
| RAPTOR – VOLLVERSION – | 59,90 |
| RAVENLOFT – SSI – | 89,90 |

**PC/IBM CD-ROM**

| | |
|---|---|
| **REBEL ASSAULT** | **54,9** |
| **RETURN TO ZORK** | **49,9** |
| REUNION KOMPL. DEUTSCH | 79,9 |
| RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DEUTSCH | 75,9 |
| RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. | 29,9 |
| **ROBOCOP 3 & DUNE 1** | **39,9** |
| ROCK & ROLL YEARS THE 50'S | 39,9 |
| SAGA OF ACES inkl. RED BARON / ACES EUROPE / ACES PACIFIC DT. ANL. | 89,9 |
| **SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT.** | **95,9** |
| SEAWOLF SSN 21 DT. ANLEITUNG | 89,9 |
| SECRET WEAPONS OF LUFTW. inkl. SCENERIES | 39,9 |
| SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL EDITION | 39,9 |
| SHADOW OF THE COMET | 75,9 |
| SHAREWAREPERLEN 3 | 39,9 |
| SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – KOMPL. DT. | 119,9 |
| SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG | 34,9 |
| SIM CITY | 89,9 |
| SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT. | 85,9 |
| SPACE QUEST 1 | 29,9 |
| SPACE QUEST 4 | 49,9 |
| SPACE QUEST COLLECTION 1 – 5 | 85,9 |
| SPACE SHUTTLE | 29,9 |
| SPACESHIP WARLOCK | 85,9 |
| SPACEWARD HO! KOMPL. DT. | 75,9 |
| SPELLCASTING TRILOGY 101 – 301 | 69,9 |
| STARCONTROL 1 & 2 | 39,9 |
| **STARCRUSADER KOMPL. DEUTSCH** | **99,9** |
| STARLORD KOMPL. DEUTSCH | 89,9 |
| STRIP POKER DT. ANLEITUNG | 29,9 |
| SUBWAR 2050 KOMPL. DEUTSCH | 99,9 |
| SUPER II SHAREWARE | 19,9 |
| SYNDICATE PLUS KOMPL. DT. | 109,9 |
| SYSTEM SHOCK KOMPL. DT. | 85,9 |
| T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDB. | 89,9 |
| TENNIS CUP II | 29,9 |
| TERMINATOR RAMPAGE | 69,9 |
| **THE GREATEST COMPILATION inkl. DUNE 1 / LURE OF TEMPTRESS / SHUTTLE DT. ANL.** | **29,9** |
| THE HIDDEN BELOW | 79,9 |
| THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN – | 39,9 |
| THEME PARK KOMPL. DT. | 79,9 |
| **TORNADO** | **29,9** |
| **TORNADO & FALCON 3.0 DT. HANDBUCH** | **65,9** |
| TRANSWORLD KOMPL. DEUTSCH | 29,9 |
| TZ-STRIP BLACK JACK DT. ANL. | 34,9 |
| U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANL. | 99,9 |
| **ULTIMA 8 – PAGAN – inkl. SAP KOMPL. DT.** | **79,9** |
| UNDER A KILLING MOON DT. HANDBUCH | 114,9 |
| **US NAVY FIGHTERS KOMPL. DEUTSCH*** | **99,9** |
| **VIRTUAL VEGAS (VOICE RECOGNITION)/WIN.** | **49,9** |
| **VISTA PRO 3.0 KOMPL. DT.** | **109,9** |
| WALLS OF ROME | 29,9 |
| WARPLANES VOL. 1 – ENCYCLOPEDIA – | 89,9 |
| **WHALES VOYAGE** | **29,9** |
| WHO SHOT JOHNNY ROCK? | 89,9 |
| **WIAL KATALOG-CD VIELE DEMOS/SPIELEBESCHREIBUNGEN, CA. 500 MB NUR DM 4,9 ODER GEGEN DM 8,00 IN BRIEFMARKEN FREI HAUS, ERHÄLTLICH AB 18. NOV. 1994** | |
| **WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500** | **39,9** |
| **WING COMMANDER III DT. HANDBUCH*** | **119,9** |
| WING COMMANDER 1 & 2 DE LUXE EDITION | 79,9 |
| WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB. | 89,9 |
| **WINGS OF GLORY DT. ANLEITUNG *** | **89,9** |
| WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT. | 99,9 |
| WOODSTOCK DT. ANL. | 49,9 |
| WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG | 65,9 |
| WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER | 65,9 |
| WRATH OF THE GODS | 89,9 |
| **X-WING COLLECTORS KOMPL. DT.** | **75,9** |
| ZOOL 2 DT. ANL. | 59,9 |

**PC/IBM**

| | |
|---|---|
| 1942 – PACIFIC AIR WAR – DT. HANDBUCH 3,5" | 89,9 |
| 1990 – DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR '94 – | 49,9 |
| ACES OF THE DEEP DT. ANL.* | 85,9 |
| **ACROSS THE RHINE DT. HANDBUCH*** | **95,9** |
| AL QADIM KOMPL. DEUTSCH 3,5" | 89,9 |
| **ALIEN LEGACY DT. ANL.** | **85,9** |
| ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. | 95,9 |
| ARCHON ULTRA 3,5" | 64,9 |
| **ARMORED FIST DT. ANL. 3,5" Update-fähig** | **75,9** |
| AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5" | 79,9 |
| AWARD WINNERS 2 COMPIL. inkl. ELITE PLUS / JIMMY WH. SNOOKER / SENSI BLE SOCCER / ZOOL | 79,9 |
| BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5" | 85,9 |
| **BATTLEBUGS KOMPL. DT. *** | **69,9** |
| BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 3,5" | 69,9 |
| BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA | 89,9 |
| BURNING STEEL II 3,5" | 89,9 |
| **CANNONFODDER 2 3,5" *** | **65,9** |
| CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG 3,5" | 54,9 |
| CHARTBREAKER KOMPL. DEUTSCH 3,5"* | 75,9 |
| **COLONIZATION KOMPL. DT.** | **89,9** |
| COOL SPOT DT. ANL. 3,5" | 54,9 |
| CORRIDOR 7 – ALIEN INVASION – 3,5" | 44,9 |
| CREATIVITAETSZENTRUM KOMPL. DEUTSCH 3,5" | 64,9 |
| DARK LEGIONS – SSI – | 69,9 |
| DARK SUN – SHATTERED LANDS – KOMPL. DT. | 85,9 |
| **DAWN PATROL DT. HANDB.** | **85,9** |
| DAY OF TENTACLE – M. MANSION 2 – KOMPL. DT. VGA | 89,9 |
| DEAMONSGATE | 79,9 |
| DEATH OR GLORY KOMPL. DEUTSCH 3,5" * | 85,9 |
| DELTA – V – 3,5" (UP-DATE IN DEUTSCH) | 75,9 |
| DER CLOU KOMPL. DT. 3,5" | 85,9 |
| DER PLANER KOMPL. DT. | 89,9 |
| DER PLANER EXTRA DATA DISK KOMPL. DT. | 39,9 |
| **DIE BOX VOL. 1 inkl. BURNTIME / DYNATECH / WHALES VOYAGE KOMPL. DT.** | **54,9** |
| DIE VERHEXTE STADT KOMPL. DEUTSCH 3,5" | 64,9 |
| DIGGERS KOMPL. DEUTSCH 3,5" | 65,9 |
| DOOM EXTRA 40 LEVEL VOL. 1 & 2 zusammen | 59,9 |
| **DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLDCUP)** | **89,9** |
| **DREAMWEB KOMPL. DT.** | **85,9** |
| DUNE 2 KOMPL. DT. VGA | 65,9 |
| EARTH SIEGE DT. ANL. * | 79,9 |
| ELDER SCROLS – ARENA – 3,5" | 85,9 |
| EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT. | 75,9 |
| EMPIRE SOCCER DT. HANDB. 3,5" | 64,9 |
| ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH | 89,9 |
| **F14 FLEETDEF. DATA DISK DT. ANL.*** | **49,9** |
| F14 FLEET DEFENDER DT. HANDBUCH 3,5" | 89,9 |
| FANTASY EMPIRE – SSI – 3,5" | 69,9 |
| FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA | 89,9 |
| FIFA INTERN. SOCCER DT. HANDBUCH 3,5" | 69,9 |
| FIRE AND ICE DT. ANL. 3,5" | 59,9 |
| FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK) KOMPL. DT. | 109,9 |
| FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5" | 134,9 |
| FLIGHTSIMULATOR SCENERY ITALY 3,5" | 89,9 |
| FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5" | 49,9 |
| FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5 | 49,9 |
| FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCISCO 3,5" | 59,9 |
| FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5" | 59,9 |
| FRITZ 3 – CHESSBASE – KOMPL. DT. | 149,9 |
| GABRIEL KNIGHT – SIERRA – KOMPL. DT. VGA 3,5" | 69,9 |
| GAMETEK COMPIL. inkl. ELITE 2 / NOMAD / HUMANS KOMPL. DT. | 69,9 |
| GOBLIINS 3 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5" | 85,9 |
| GRANDEST FLEET DT. ANLEITUNG 3,5" | 69,9 |
| HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH | 49,9 |
| HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL. DEUTSCH | 89,9 |
| HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DEUTSCH | 69,9 |
| INDY CAR RACING DT. ANLEITUG 3,5" | 59,9 |
| INDY CAR TRACK PACK DT. ANLEITUNG 3,5" | 35,9 |
| **INDYCAR PAINT KIT*** | **39,9** |
| **INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL. 3,5"** | **59,9** |
| ISHAR III KOMPL. DT. 3,5" | 69,9 |
| **JUNGLE STRIKE 3,5"*** | **79,9** |
| **KA-50 HOKUM DT. ANLEITUNG*** | **69,9** |
| KICK OFF 3! KOMPL. DT. 3,5" | 54,9 |

Wiedemann

**Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell**

**Telefon: (0 81 42) 5 96 40**

**Telefax: (0 81 42) 5 46 54**

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

**Unser Ladenlokal in AUGSBURG**

**Karolinenstraße / Ecke Karlstraße**

**Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr**

# Wial

Versand Service GmbH

## PC/IBM

| Titel | Preis |
|---|---|
| KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5" | 85,90 |
| KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT. | 69,90 |
| LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA | 59,90 |
| LEISURE SUIT LARRY 6 KOMPL. DT. VGA 3,5" | 69,90 |
| **LEMMINGS 3 DT. ANL. *** | **59,90** |
| LINKS PRO nur ab 386er VGA | 99,90 |
| LINKS SCENERY BELTRY VGA | 45,90 |
| LINKS SCENERY BIG HORN | 49,90 |
| LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA | 45,90 |
| LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5" | 49,90 |
| LODE RUNNER DT. ANL. | 69,90 |
| **LOLLYPOP KOMPL. DEUTSCH 3,5"** | **79,90** |
| LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA | 79,90 |
| MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5" | 85,90 |
| **MASTERS OF MAGIC KOMPL. DEUTSCH*** | **95,90** |
| MASTER OF ORION – MICROPROSE – ENGL. 3,5" | 89,90 |
| MECHWARRIOR II – THE CLANS – 3,5" * | 89,90 |
| MERCHANT PRINCE 3,5" | 89,90 |
| **MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG 3,5"** | **59,90** |
| MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VGA 3,5" | 89,90 |
| **NASCAR RACING DT. ANLEITUNG 3,5" *** | **75,90** |
| NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5" | 85,90 |
| **OUTPOST RACING KOMPLETT DEUTSCH** | **69,90** |
| OVERLORD 3,5" | 75,90 |
| PACIFIC STRIKE SPEECH PACK | 45,90 |
| PETER PAN KOMPL. DT. 3,5" | 64,90 |
| PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA | 69,90 |
| PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL. | 44,90 |
| PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5" | 65,90 |
| PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. | 85,90 |
| POLICE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA 3,5" | 69,90 |
| PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA | 69,90 |
| PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5" | 89,90 |
| PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL. | 45,90 |
| PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5" | 39,90 |
| QUARTER POLE KOMPL. DT. | 85,90 |
| QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5" | 69,90 |
| RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5" | 89,90 |
| RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. VGA 3,5" | 79,90 |
| RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DEUTSCH 3,5" | 85,90 |
| RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5" | 85,90 |
| ROBINSONS REQUIEM DT. ANLEITUNG 3,5" | 59,90 |
| RUESSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH | 69,90 |
| SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT. | 89,90 |
| SCOOTERS ZAUBERSCHLOSS KOMPL. DT. 3,5" | 64,90 |
| SIEDLER KOMPL. DEUTSCH 3,5" | 85,90 |
| SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5" | 89,90 |
| SIM CITY 2000 DATA DISK NUR ENGL. VERSION | 39,90 |
| SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE DT. ANL. | 75,90 |
| SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. VGA 3,5" | 85,90 |
| **SPACE SIMULATOR V10 – MICROSOFT –** | **99,90** |
| SSN 21 SEAWOLF DT. HANDBUCH 3,5" | 85,90 |
| **STAR CRUSADER KOMPL. DEUTSCH 3,5"** | **79,90** |
| STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5" | 95,90 |
| STAR TREK: JUDGEMENT RITES DT. ANL. VGA 3,5" | 79,90 |
| STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM. | 59,90 |
| **STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT.** | **89,90** |
| STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA | 89,90 |
| STRIKE COMMANDER SPEECHPACK 486er/Soundbl. | 45,90 |
| STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5" | 39,90 |
| STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5" | 85,90 |
| SUBWAR 2050 – MICROPROSE – KOMPL. DT. | 85,90 |
| SUBWAR 2050 MISSION DISK KOMPL. DT. | 49,90 |
| SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN | 89,90 |
| **SYSTEM SHOCK KOMPL. DT. 3,5"** | **85,90** |
| THEME PARK – BULLFROG – KOMPL. DT. 3,5" | 73,90 |
| TIE FIGHTER KOMPL. DT. 3,5" | 95,90 |
| TIMEOUT SPORTS BASEBALL – WINDOWS – 3,5" | 65,90 |
| **TRANSPORT TYCOON KOMPL. DEUTSCH*** | **95,90** |
| U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANLEITUNG | 95,90 |
| UNNECESSARY ROUGHNESS DT. ANL. 3,5" | 69,90 |
| **VISTA PRO 3.0 KOMPL. DT.** | **139,90** |
| WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3,5" | 89,90 |
| WAR GAME CONSTRUCTION SET 2 – TANKS – 3,5" | 75,90 |
| WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER 3,5" | 69,90 |
| WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB. 3,5" | 79,90 |
| WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG 3,5" | 59,90 |
| WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / BLACK GOLD / WINZER | 69,90 |
| X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5" | 59,90 |
| X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5" | 49,90 |
| ZOOL 2 DT. ANLEITUNG | 59,90 |

## PC/IBM Sonderposten

| Titel | Preis |
|---|---|
| **3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT./VIDEO 5,25"** | **15,90** |
| ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG 3,5" | 34,90 |
| ARCHER MCLEANS POOL BILLARD | 34,90 |
| B17 FLYING FORTRESS DT. HANDBUCH 3,5" | 29,90 |
| BATTLEISLE I KOMPL. DEUTSCH 3,5" | 34,90 |
| BIRDS OF PREY DT. ANLEITUNG 5,25" | 29,90 |
| BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5" | 24,90 |
| BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5" | 29,90 |
| CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG 3,5" | 35,90 |
| **CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE** | **59,90** |
| **CONQUESTADOR KOMPL. DEUTSCH 3,5"** | **29,90** |
| CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DEUTSCH 3,5" | 29,90 |
| DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDB. 3,5" | 39,90 |
| EPIC DT. ANLEITUNG 3,5" | 34,90 |
| ETERNAM 5,25" | 24,90 |
| EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5" | 39,90 |
| **F 15 STRIKE EAGLE 3 DT. HANDBUCH 3,5"** | **35,90** |
| FALCON 3.0 DT. HANDBUCH 3,5" | 34,90 |
| **FIRST SAMURAI 3,5"** | **19,90** |
| **FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB. 3,5"** | **35,90** |
| **FLASHBACK KOMPL. DEUTSCH 3,5"** | **39,90** |
| FREDDY PHARKAS VGA 3,5" | 39,90 |
| GOAL – DINO DINIS – KICK OFF 3,5" | 29,90 |
| GOLF – DAVID LEADBETTERS – MICR. VGA 5,25" | 19,90 |
| **GUNSHIP 2000 DT. HANDBUCH 3,5"** | **35,90** |
| HARPOON 1.21 | 34,90 |
| **ISHAR 2 KOMPL. DEUTSCH 3,5"** | **24,90** |
| INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 3,5" | 35,90 |
| **INCA KOMPL. DEUTSCH 3,5"** | **39,90** |
| **INDIANA JONES 4 – FATE OF ...– KOMPL. DT. 3,5"** | **39,90** |
| ISHAR – LEGEND OF THE FORTRESS – DT. ANL. 3,5" | 19,90 |
| **JIMMI CONNORS TENNIS 3,5"** | **19,90** |
| JIMMY WHITE SNOOKER 3,5" | 34,90 |
| JONATHAN KOMPL. DT. | 24,90 |
| KGB DT. HANDBUCH nur 5,25" | 19,90 |
| KINGS QUEST 6 KOMPL. DEUTSCH 3,5" | 44,90 |
| **L'EMPEREUR KOMPL. DEUTSCH 5,25"** | **15,90** |
| LAFFER UTILITIES – SIERRA – | 29,90 |
| LASER SQUAD DT. ANL. VGA 5,25" | 19,90 |
| LEGACY – MICROPROSE – KOMPL. DT. 3,5" | 39,90 |

## PC/IBM Sonderposten

| Titel | Preis |
|---|---|
| LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 5,25" | 29,90 |
| MAD TV KOMPL. DT. VGA 3,5" | 39,90 |
| MANHUNTER SAN FRANCISCO | 29,90 |
| MANHUNTER NEW YORK 3,5" | 29,90 |
| MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA 3,5" | 49,90 |
| **MONKEY ISLANDS I 5,25"** | **12,90** |
| NFL COACHES FOOTBALL 3,5" | 29,90 |
| OBITUS – PSYGNOSIS – 3,5" | 29,90 |
| ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5" | 24,90 |
| **PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH 3,5"** | **49,90** |
| PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 3,5" | 39,90 |
| **PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5"** | **34,90** |
| POLICE QUEST 3 | 34,90 |
| POPULOUS inkl. PROMISED LANDS 3,5" | 29,90 |
| POPULOUS 2 3,5" | 29,90 |
| POWERMONGER DT. ANLEITUNG 5,25" | 34,90 |
| PREMIER MANAGER VGA 3,5" | 19,90 |
| **PUSH OVER DT. ANLEITUNG 5,25"** | **15,90** |
| RAGNAROK DT. ANLEITUNG | 19,90 |
| RALLY DT. ANL. 3,5" | 35,90 |
| RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 3,5" | 19,90 |
| ROCKETEER – DISNEY SOFTWARE – VGA 5,25" | 29,90 |
| **SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"** | **35,90** |
| **SHADOW OF THE COMET KOMPL. DEUTSCH 3,5"** | **29,90** |
| SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5" | 29,90 |
| **SIM ANT KOMPLETT DEUTSCH 5,25"** | **15,90** |
| **SIM ANT – WINDOWS – PC DUAL** | **34,90** |
| **SIM EARTH KOMPLETT DEUTSCH 5,25"** | **19,90** |
| SIM LIFE – MAXIS – DT. KURZANL. | 29,90 |
| SPELLCASTING 301 – SPRING BREAK – 5,25" | 19,90 |
| STREETFIGHTER 2 DT. ANLEITUNG 3,5" | 29,90 |
| **STUNT ISLANDS KOMPLETT DEUTSCH 3,5"** | **29,90** |
| SUPERSOCCER – STARBYTE – KOMPL. DT. 3,5" | 19,90 |
| SUPREMACY 3,5" | 29,90 |
| **T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HB. 3,5"** | **55,90** |
| TERMINATOR RAMPAGE DT. ANLEITUNG 3,5" | 24,90 |
| TEST DRIVE 3 3,5" | 29,90 |
| **THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN – 5,25"** | **12,90** |
| TV SPORTS BASEBALL | 19,90 |
| **ULTIMA 8 & SPEECHPACK KOMPL. DT. 3,5"** | **59,90** |
| WAR IN THE GULF 5,25" | 19,90 |
| WING COMMANDER 1 VGA 3,5" | 29,90 |
| WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG 3,5" | 24,90 |
| WIZKID VGA 3,5" | 19,90 |
| YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25" | 24,90 |
| YSERBIUS – SHADOW OF – 3,5" | 19,90 |
| ZAK MCKRACKEN KOMPL. DT. nur 3,5" | 39,90 |
| ZOOL DT. ANLEITUNG 3,5" | 19,90 |

## Soundkarten / Zubehör

| Titel | Preis |
|---|---|
| **3 DO KARTE/CREATIVE LABS DT. HANDB. & SOFTWARE** | **749,00** |
| 3,5" HD „SONY" FORMATTED 10ER | 14,90 |
| **ACTION REPLAY VERSION 3.0 DT. HANDBUCH** | **199,00** |
| DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5" / SCHLOSS | 14,90 |
| ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS | 69,90 |
| GAME WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL. | 319,90 |
| JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL / ANALOG | 59,90 |
| JOYSTICK FLIGHTCONTROL THRUSTMASTER | 165,90 |
| **JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO** | **65,90** |
| **JOYSTICK GRAVIS – SCHWARZ –** | **54,90** |
| JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMASTER | 199,90 |
| JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15POLIG | 24,90 |
| PANASONIC CD-ROM-LAUFW. DR 562 B / DOUBLESPEED | 339,90 |
| **PHOENIX FLIGHT & WCS – ADV. GRAVIS –** | **249,90** |
| MAUSMATTE | 6,90 |
| RUDDER PEDALS THRUSTMASTER | 219,90 |
| SCREENBEAT AKTIVBOXEN / ALLE SOUNDK. | 29,90 |
| SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDBUCH | 499,90 |
| SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDBUCH | 329,90 |
| SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT. HANDB. | 199,90 |
| SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH | 109,90 |
| SOUNDBLASTER PRO VALUE EDITION PANASONIC: DT. HANDBUCH | 159,90 |
| SOUNDWAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL. | 499,90 |
| STAR TREK MAUSMATTE | 29,90 |
| THRUSTMASTER FORMULA T1 | 299,90 |
| VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE – | 149,90 |
| WAVEBLASTER – CREATIV – | 399,90 |
| WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN | 39,90 |

## Amiga

| Titel | Preis |
|---|---|
| 1990 – DIE 93ER EDITION – POLITSIMUL. KD 1 MB | 34,90 |
| APOCALYPSE DT. ANLEITUNG | 49,90 |
| ARMOUR GEDDON 2 | 49,90 |
| AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB | 65,90 |
| BATTLEFIELD CREATOR / BATTLEISLE KPL. DT. | 59,90 |
| BATTLEISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL. | 49,90 |
| BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB | 69,90 |
| BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 1 MB | 65,90 |
| BENEFACTOR | 49,90 |
| BIG SEA KOMPL. DEUTSCH 1 MB | 65,90 |
| BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB | 55,90 |
| BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000 | 69,90 |
| CAMPAIGN 2 1 MB | 69,90 |
| **CANNONFODDER 2*** | **59,90** |
| CHARTBREAKER KOMPL. DT. * | 65,90 |
| **CLASSIC ADVENTURES – LUCAS ARTS – inkl. LOOM / INDIANA JONES 3 / MANIAC MANSION / MONKEY ISLANDS I / ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.** | **89,90** |
| COOL SPOT DT. ANLEITUNG | 54,90 |
| CRASH DUMMIES DT. ANLEITUNG | 39,90 |
| DANGEROUS STREETS DT. ANLEITUNG | 49,90 |
| DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT. | 79,90 |
| DAWN PATROL DT. HANDB. 1 MB * | 75,90 |
| DEATH OR GLORY KOMPL. DT. 1 MB | 89,90 |
| DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB | 75,90 |
| **DER CLOU – DIE PROFIDISKETTE – KOMPL. DT.*** | **45,90** |
| DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB | 69,90 |
| **DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.** | **79,90** |
| DRACULA DT. ANLEITUNG | 39,90 |
| DREAMWEB KOMPL. DT. 1 MB * | 69,90 |
| DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB | 59,90 |
| ELFMANIA DT. ANLEITUNG | 54,90 |
| EMPIRE SOCCER DT. HANDBUCH 1 MB | 59,90 |
| F1 – DOMARK – DT. HANDBUCH | 59,90 |
| FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. 1 MB * | 75,90 |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL. * | 54,90 |
| GLOBAL DOMINATION | 65,90 |
| GOBLIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB | 75,90 |
| HANSE DE LUXE KOMPL. DT. | 45,90 |
| HATTRICK – BUNDESLIGA – KOMPL. DT. | 79,90 |
| HEIMDALL 2 KOMPL. DEUTSCH | 65,90 |
| HISTORY LINE 1914–1918 DT. | 79,90 |
| IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT. ANL. | 69,90 |
| ISHAR III KOMPL. DT. | 59,90 |
| JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB | 59,90 |
| K 240 – UTOPIA II – DT. ANLEITUNG | 55,90 |
| KID CHAOS DT. ANL. | 59,90 |
| KINGS QUEST 6 KOMPL. DT. 1 MB | 69,90 |
| KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB | 79,90 |
| **LEMMINGS 3 DT. ANL. *** | **55,90** |
| **LOLLYPOP DT. ANLEITUNG*** | **65,90** |
| LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB | 75,90 |
| LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 1 MB | 65,90 |
| MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG | 49,90 |
| MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB | 29,90 |
| MR. NUTZ DT. ANLEITUNG | 59,90 |
| ONE STEP BEYOND DT. ANL. | 54,90 |
| **OVERLORD *** | **65,90** |
| PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB | 59,90 |
| PERIHELION DT. ANLEITUNG 1 MB | 65,90 |
| PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB | 85,90 |
| RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. | 69,90 |
| ROBINSON'S REQUIEM KOMPL. DT. | 65,90 |
| RUESSELSHEIM (DETROIT) KOMPL. DT. | 59,90 |
| RUFF N TUMBLE DT. ANL. 1 MB * | 49,90 |
| SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB | 65,90 |
| SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL. | 44,90 |
| SIERRA SOCCER KOMPL. DEUTSCH 1 MB | 39,90 |
| SIM CITY / LEMMINGS COMPIL. | 65,90 |
| SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE DT. ANL. | 79,90 |
| SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB | 75,90 |
| SPACEWARD HO! KOMPL. DEUTSCH 1 MB | 75,90 |
| ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB | 54,90 |
| STARLORD DT. HANDBUCH 1 MB | 79,90 |
| **THEME PARK KOMPL. DEUTSCH 1 MB*** | **59,90** |
| TOTAL CARNAGE – THE ULTIMATE BATTLE – DT. ANL. | 54,90 |
| U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – KOMPL. DT. 1 MB * | 69,90 |
| UNIVERSE DT. ANL. | 65,90 |
| VALHALLA | 59,90 |
| WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB | 29,90 |
| WORLD CUP COMPILATION inkl. GOAL / STRIKER / SENSIBLE SOCCER / CHAMP. MANAGER | 59,90 |
| WORLD CUP USA 94 DT. ANL. | 54,90 |
| WORLD OF BUSINESS inkl. WINZER / MAD TV / TRANSWORLD / BLACK GOLD KOMPL. DT. | 69,90 |

## Amiga Sonderposten

| Titel | Preis |
|---|---|
| **3D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT.** | **29,90** |
| **4D SPORTS BOXING DT. ANLEITUNG** | **19,90** |
| A-TRAIN 1 MB | 39,90 |
| ADRENALYN DT. ANL. | 9,90 |
| ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB | 29,90 |
| ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG | 34,90 |
| APIDYA | 29,90 |
| ARCADE POOL DT. ANLEITUNG | 24,90 |
| ARCHER MCLEAN POOL BILLARD | 34,90 |
| **ARMALYTE** | **15,90** |
| ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL. | 29,90 |
| AV8B HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH | 24,90 |
| BATMAN THE MOVIE DT. ANL. | 9,90 |
| BLACK CRYPT | 29,90 |
| **BLASTER DT. ANLEITUNG** | **19,90** |
| **BLITZKRIEG 1 MB** | **19,90** |
| **BLOB DT. ANLEITUNG** | **19,90** |
| BODY BLOWS DT. ANLEITUNG | 29,90 |
| BRUTAL / CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB | 29,90 |
| BUDOKHAN 1 MB | 29,90 |
| CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG | 35,90 |
| CHAOS ENGINE 1 MB | 24,90 |
| CHUCK ROCK 2 – SON OF CHUCK ROCK – | 29,90 |
| COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL. | 34,90 |
| **CONQUESTADOR KOMPL. DT. 1 MB** | **29,90** |
| **CREATURES 1 MB** | **19,90** |
| CRUISE FOR A CORPS DT. ANL. 1 MB | 29,90 |
| CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL. 1 MB | 29,90 |
| CYCLES – ACCOLADE – | 29,90 |
| CYPERPUNK DT. ANLEITUNG | 19,90 |
| DARKMERE DT. ANLEITUNG 1 MB | 29,90 |
| DISPOSABLE HERO | 24,90 |
| DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDB. 1 MB | 39,90 |
| **DONK – SAMURAI DUCK – DT. ANLEITUNG** | **19,90** |
| DREAM TEAM COMPILATION inkl. SIMPSONS / WWF WRESTLING / TERMINATOR 2 DT. ANL. | 29,90 |
| DUNE I KOMPL. DT. 1 MB | 34,90 |
| **ELITE 2 KOMPL. DT.** | **34,90** |
| EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL. | 19,90 |
| ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. | 29,90 |
| **EXCELENT GAMES INCL. POPULOUS 2/ARCHER MC LEANS POOL/-SHUTTLE/JAMES POND 2** | **39,90** |
| EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB | 39,90 |
| F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB | 29,90 |
| F16 COMBAT PILOT 1 MB | 15,90 |
| F19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANL. | 35,90 |
| F117A NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB | 39,90 |
| F29 RETALIATOR | 29,90 |
| **FLASHBACK KOMPL. DEUTSCH 1 MB** | **39,90** |
| FLIGHT OF THE INTRUDER 1 MB | 19,90 |
| **FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEIT. 1 MB** | **35,90** |
| GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB | 29,90 |
| GLOBDULE | 29,90 |
| GOAL DINO DINIS DT. ANLEITUNG | 29,90 |
| GOBLIINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB | 29,90 |
| GRAHAM TAYLOR SOCCER | 19,90 |
| GRAND PRIX CIRCUIT – ACCOLADE – | 24,90 |
| GUNBOAT – ACCOLADE – 1 MB | 29,90 |
| **GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG 1 MB** | **35,90** |
| HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS. | 19,90 |
| INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. | 35,90 |
| INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. 1 MB | 54,90 |
| INVEST KOMPL. DT. 1 MB | 19,90 |
| JAGUAR XJ 220 | 29,90 |
| JIMMI WHITE SNOOKER | 34,90 |
| KINGS QUEST I DT. ANL. 1 MB | 19,90 |
| KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG | 29,90 |
| **LARRY 3 1 MB** | **34,90** |
| LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB | 39,90 |
| LEISURE SUIT LARRY 1 DT. ANL. 1 MB | 29,90 |
| LOOM – LUCASFILM – | 29,90 |
| **LORD OF THE RINGS KOMPL. DT. 1 MB** | **19,90** |

## Amiga Sonderposten

| Titel | Preis |
|---|---|
| LOTUS TRILOGY 1–3 DT. ANLEITUNG | 34,90 |
| LOTUS TURBO CHALLENGE 2 | 19,90 |
| M1 TANK PLATOON DT. KURZANL. 1 MB | 34,90 |
| MAD TV KOMPL. DT. 1 MB | 39,90 |
| **MANCHESTER UNITED PREM. LEAGUE** | **29,90** |
| MANHUNTER NEW YORK | 29,90 |
| MANHUNTER SAN FRANCISCO DT. ANL. | 29,90 |
| MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB | 54,90 |
| MONSTERBUSINESS | 9,90 |
| MONSTERPACK VOL. 2 inkl. BEAST 2 / KILLING GAME SHOW / AWESOME | 29,90 |
| NICK FALDOS GOLF KOMPL. DT. 1 MB | 19,90 |
| OPERATION STEALTH 1 MB | 34,90 |
| PAPERBOY II DT. ANLEITUNG | 19,90 |
| PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 1 MB | 39,90 |
| PINBALL FANTASIES DT. ANLEITUNG 1 MB | 29,90 |
| PIRATES! DT. ANL. 1 MB | 29,90 |
| POLICE QUEST 1 1 MB | 34,90 |
| POLICE QUEST 2 – SIERRA – DT. ANL. | 34,90 |
| POLICE QUEST 3 1 MB | 34,90 |
| POPULOUS inkl. PROMISED LANDS | 29,90 |
| POPULOUS 2 | 29,90 |
| POWERMONGER inkl. WW DATA DISK | 29,90 |
| PREMIERE MANAGER 2 1 MB | 19,90 |
| PRIME MOVER DT. ANLEITUNG | 19,90 |
| PUSH OVER | 19,90 |
| QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA – DT. ANL. | 39,90 |
| ROBOCOP 3 1 MB | 29,90 |
| **R-TYPE 2** | **15,90** |
| **ROCKET RANGER & TV SPORTS FOOTBALL** | **19,90** |
| SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KPL. DT. 1 MB | 39,90 |
| SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB | 24,90 |
| SHADOW WORLDS KOMPL. DT. | 19,90 |
| SIM ANT – MAXIS – 1 MB | 24,90 |
| SIM EARTH 1 MB | 34,90 |
| **SKIDMARKS** | **29,90** |
| **SOCCER KID** | **24,90** |
| SPACE CRUSADE 1 MB | 19,90 |
| SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 1 MB | 24,90 |
| SPACE QUEST 1 – SIERRA – | 29,90 |
| SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG | 34,90 |
| STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB | 19,90 |
| STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1 MB | 29,90 |
| **SUBURBAN COMMANDO** | **19,90** |
| SUPERFROG DT. ANL. | 19,90 |
| SUPREMACY | 29,90 |
| **SUPER MONACO GRAND PRIX** | **15,90** |
| **SYNDICATE 1 MB** | **29,90** |
| THEIR FINEST HOUR: BATTLE OF BRITAIN | 29,90 |
| **TORNADO – DIGITAL INTEGRATION – 1 MB** | **24,90** |
| TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB | 19,90 |
| TROLLS DT. ANLEITUNG | 19,90 |
| TURRICAN 2 DT. ANL. | 24,90 |
| WATERLOO DT. ANLEITUNG | 19,90 |
| **WHALES VOYAGE** | **29,90** |
| WING COMMANDER 1 MB | 29,90 |
| WINTER OLYMPICS DT. ANL. | 24,90 |
| WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG | 19,90 |
| WONDERDOG | 15,90 |
| WWF EUROPEAN RAMPAGE | 19,90 |
| ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH | 39,90 |
| ZOOL DT. ANLEITUNG 1 MB | 19,90 |
| ZOOL 2 DT. ANLEITUNG | 24,90 |
| 3,5" HD „SONY" FORMATTED 10ER PACK | 14,90 |
| DISKBOX FÜR 80 x 3,5"-DISKS | 14,90 |
| GRAVIS GAME PAD | 39,90 |
| JOYSTICK COMPETITION PRO STAR | 39,90 |
| MAUSMATTE | 6,90 |
| X-COPY PROFESSIONAL TOOLS inkl. HARDWARE | 74,90 |

## Amiga 1200

| Titel | Preis |
|---|---|
| BANSHEE DT. ANL. | 59,90 |
| CIVILIZATION DT. ANLEITUNG | 69,90 |
| DER CLOU KOMPL. DEUTSCH | 75,90 |
| **DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KD.** | **79,90** |
| HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH | 45,90 |
| HATTRICK – BUNDELIGA MANAGER 3 – KPL. DT. | 79,90 |
| IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT. ANL. | 69,90 |
| JURASSIC PARK | 54,90 |
| KICK OFF 3 KOMPL. DEUTSCH | 54,90 |
| KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. | 79,90 |
| RUESSELSHEIM – DETROIT – KOMPL. DT. | 59,90 |
| SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG | 65,90 |
| **SIM CITY 2000 *** | **89,90** |
| SOCCER KID DT. ANLEITUNG | 69,90 |
| THEME PARK KOMPL. DEUTSCH | 69,90 |

## Amiga CD 32

| Titel | Preis |
|---|---|
| ALIEN BREED / QWAK DT. ANL. | 49,90 |
| ARABIAN NIGHTS | 29,90 |
| ARCADE POOL | 29,90 |
| BANSHEE DT. ANL. | 59,90 |
| BATTLECHESS ENHANCED | 59,90 |
| BRIAN THE LION DT. ANL. | 39,90 |
| **CANNONFODDER DT. ANLEITUNG** | **55,90** |
| D-GENERATION DT. ANL. | 49,90 |
| DANGEROUS STREETS | 59,90 |
| DER CLOU KOMPL. DEUTSCH | 69,90 |
| DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG | 59,90 |
| **EMERALD MINES DT. ANLEITUNG** | **39,90** |
| FIRE & ICE DT. ANL. | 49,90 |
| GUNSHIP 2000 DT. ANL. | 59,90 |
| HEIMDALL 2 DT. ANL. | 59,90 |
| LEMMINGS | 54,90 |
| LOST VIKINGS | 59,90 |
| MORPH DT. ANLEITUNG | 65,90 |
| PIRATES GOLD DT. ANLEITUNG | 59,90 |
| ROBOCODE – JAMES POND – | 29,90 |
| SIMON THE SORCERER | 69,90 |
| **SUPERFROG DT. ANLEITUNG** | **29,90** |
| TOTAL CARNAGE DT. ANLEITUNG | 59,90 |
| TROLLS DT. ANLEITUNG | 29,90 |
| **U.F.O. ENEMY UNKNOWN** | **59,90** |
| **UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH** | **59,90** |
| ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG | 59,90 |
| ZOOL DT. ANL. | 29,90 |

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – **Sonderposten nur solange Vorrat reicht!** Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00. Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck!

Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!**

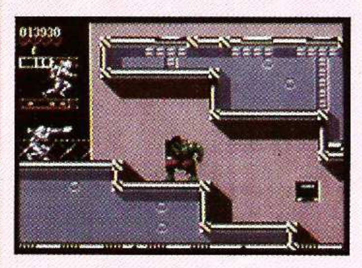
# Software-Splitter Quickies

...liebevoll gesammelt und serviert von Replay-Klaus

## The Incredible Hulk (Master System)



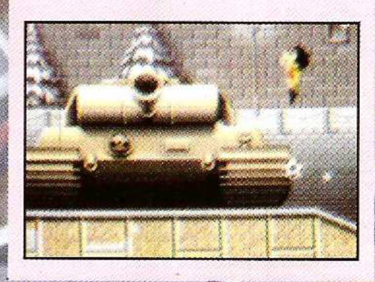

Recht so, U.S. Gold! Zeigt den Spielern, daß sie kräftig dabei sind, ihr sorgsam erspartes Geld zum Fenster rauszuwerfen. Schon die Mega-Drive-Version begeisterte jene Spinnen, die ihr Netz über meinen Ramschhaufen spannen. Die in jeder Hinsicht abgespeckte Master-System-Version von **The Incredible Hulk** indes ist qualitativ gleich hinter der Brechreizgrenze. Da bleibt mir nur eines: schnell zum nächsten Game.



## Soccer Kid (SuperNES)




Hey, Hooligans! Nach äußerst erfolgreichem Auftritt in diversen Amigas und im Amiga CD32 kommt der sympathische Kicker **Soccer Kid** jetzt auf Nintendos Konsole zu seinem Recht. So bunt, schnell, witzig und abgefahren wie eh und je – Hitstern drauf und peng.



## The Lost Vikings (Mega Drive)




Na bitte, Interplay und Virgin, habt Ihr es doch gemeinsam vollbracht, das abgefahrene Lost Vikings ziel- und treffsicher aufs Mega Drive rüberzuziehen. Während Helga daheim das Süppchen für Hägar kocht, hat Olaf Hunger (und Husten), und Erik stolpert von einer Panne in die nächste. Ein Plattform-Game mit Prädikat "3 S": Spaß, Spannung, Spitze!"



## Asterix and the Great Rescue (Master System, Game Gear)




Ave, Caesar, dein Zenturio hat wieder mal Probleme mit dem kleinen Gallier und seinem großen Freund. Das muntere Jump'n'Run ist für Master System und Game Gear erschienen und weiß dank seiner liebevollen Helden rundum zu begeistern. Wenn Ihr mich fragt, ob Ihr's Euch zulegen sollt – aleae jactae sunt!



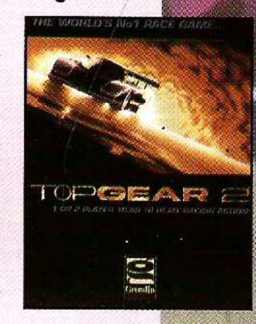
## King's Quest VI (Amiga)




Stark, Ihr Leute von Sierra, daß Ihr noch an Amiga-Besitzer denkt. **King's Quest VI**, aus einer der erfolgreichsten Computerspiele-Serien überhaupt, kommt für Commodores Kleinen daher und weiß durchaus zu überzeugen. Wer allerdings keine Festplatte und auch kein zweites Laufwerk hat, ist arm dran: Zehn Disketten liegen fröhlich in der Packung und warten darauf, im Schlund eines Laufwerks zu verschwinden. Na denn, fröhliches Wechseln!



## Top Gear 2 (Amiga)




Servus, Rennfahrer, kannst Du nicht genug kriegen? Top Gear 2 war im Frühjahr noch auf Super-NES, jetzt wird es für Amiga 500, 1200 und für das CD32 erscheinen, wobei letztere Versionen wieder auf die bessere Hardware der Rechner zugreifen können. Was wir bis jetzt von **Top Gear 2** von Gremlin gesehen haben, läßt einiges erwarten. Also: "Alle Keilriemen locker", wie wir Raser der Landstraße so sagen.





**REVIEW**



**149,95 DM**, Test in: **ASM 1/94** (PC), Hersteller: **Coktel Vision**, Frankreich, Muster von: **Die Cassette.**

# GOBLINS 3

## (Mac)

**Schon auf dem PC sorgte der dritte Teil der Goblins-Saga für wahre Begeisterungsstürme. Jetzt kommen auch Mac-Besitzer in den Genuß dieses lustigen Abenteuerspiels mit hohem Grübelfaktor.**

Für alle, die die Story noch nicht kennen sollten, gibt es hier eine kurze Inhaltsangabe: Der Goblin-News-Reporter Blount ist auf der Suche nach den beiden verfeindeten Herrschern Königin Xina und König Bodd, um sie zu interviewen. Bodd und Xina wurden auf der Jagd nach dem "Juwel der Welt", welches dem Besitzer ewiges Glück schenken soll, zu Rivalen. Auf seiner gefährlichen Reise erwarten Blount viele Abenteuer, die er mit viel Geschick und Eurer Hilfe besteht.





▲ *Das ist doch keine Lösung, Blount!*

Goblins 3 ist eine 1:1-Umsetzung vom PC auf den Mac, was Ihr schon daran feststellen könnt, daß das Spiel auf einer Macintosh-Installationsdiskette und fünf MS-DOS-Disks ausgeliefert wird. Habt Ihr auf Eurem Mac das Kontrollfeld "DOS Mounter" installiert, müßt Ihr dieses ausschalten, bevor Ihr mit der Spielinstallation beginnt. Wenn Ihr diese Klippe überwunden habt, wartet nach dem Spielstart eine Paßwortabfrage auf Euch, zu der die beigelegte Farbtabelle nötig ist. Danach herrscht aber Spielspaß pur, und ich kann allen, die mindestens einen LCIII besitzen, dieses Game nur empfehlen. Auch Power-PC-Besitzer können Blount auf seiner Reise begleiten. ■

*Dirk Anhof*







1-IV-94

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

**Bachler Computersoftware**

V,mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

| | Amiga | PC | CD-ROM |
|---|---|---|---|
| 1942 - The Pacific Air War /dt | —,— | 91,95 | *94,95 |
| Aces of the Pacific & Mission Disk. /dt | —,— | 79,95 | —,— |
| Aces over Europe /dt | —,— | 69,95 | —,— |
| **Across the Rhine /dt** | **—,—** | **94,95** | **—,—** |
| Alien Legacy /dt | —,— | 85,95 | —,— |
| Ambermoon /dt | 74,95 | —,— | —,— |
| Anstoss /dt | 67,95 | 67,95 | 89,95 |
| Anstoss World Cup Edition /dt | 53,95 | 53,95 | —,— |
| **Armoured Fist /dt** | **—,—** | **74,95** | **81,95** |
| Banshee /dt A1200+CD 32 | 53,95 | —,— | —,— |
| Battle Bugs /dt | —,— | V.mö. | V.mö. |
| Battle Isle & Data Disk. /dt | 66,95 | 73,95 | —,— |
| Battle Isle 2 /dt | V.mö. | 79,95 | 85,95 |
| **Battle Isle 2 Scenery CD /dt** | **—,—** | **—,—** | **49,95** |
| Beneath a Steel Sky /dt | 54,95 | 63,95 | 79,95 |
| **Bundesliga Manager Hattrick /dt** | **74,95** | **74,95** | **V.mö.** |
| Burning Steel 2 /dt | —,— | 96,95 | 89,95 |
| Chaos Engine /dt | 47,95 | 54,95 | —,— |
| Christoph Kolumbus /dt | 74,95 | 79,95 | 89,95 |
| Civilization /dt | 79,95 | 94,95 | —,— |
| **Civilization + Railroad Tycoon /dt** | **—,—** | **—,—** | **61,95** |
| **Colonization /dt** | **—,—** | **89,95** | **—,—** |
| Comanche /dt | —,— | 96,95 | 99,00 |
| Cool Spot /dt | 53,95 | 47,95 | —,— |
| Darkmere /dt | 53,95 | —,— | —,— |
| Das Schwarze Auge /dt | 74,95 | 79,95 | 67,95 |
| **Das Schwarze Auge 2 /dt** | **—,—** | **79,95** | **V.mö.** |
| Day of the Tentacle /dt | —,— | 94,95 | 99,00 |
| Death or Glory /dt | 81,95 | 81,95 | —,— |
| Delta V | —,— | 74,95 | —,— |
| Der Clou /dt | 67,95 | 79,95 | 79,95 |
| **Die Siedler /dt** | **79,95** | **79,95** | **—,—** |
| Dream Web /dt | V.mö. | 85,95 | V.mö. |
| Dune 2 /dt | 52,95 | 62,95 | —,— |
| Elfmania /dt | 46,95 | —,— | —,— |
| Elite 2 - Frontier /dt | 54,95 | 71,95 | 67,95 |
| Eye of the Beholder 1-3 /dt | —,— | —,— | 96,95 |
| F-14 Fleet Defender /dt | —,— | 94,95 | —,— |
| Falcon Gold /dt | —,— | —,— | 94,95 |
| **FIFA Soccer /dt** | **54,95** | **64,95** | **69,95** |
| **Formula 1 Grand Prix /dt** | **29,95** | **29,95** | **29,95** |
| Gabriel Knight /dt | —,— | 69,95 | 83,95 |
| Grandest Fleet /dt | —,— | 67,95 | —,— |
| **Gunship 2000 /dt** | **29,95** | **29,95** | **29,95** |
| **Hanse - Die Expedition /dt** | **41,95** | **41,95** | **—,—** |
| Historyline 1914-1918 /dt | 69,95 | 69,95 | 63,95 |
| Hurra Deutschland /dt | —,— | 74,95 | 74,95 |
| Indiana Jones 4 /dt | 52,95 | 52,95 | 69,95 |
| **Indy Car Racing /dt** | **—,—** | **49,95** | **—,—** |
| **Indy Car Racing Track Pack /dt** | **—,—** | **27,95** | **—,—** |
| Ishar 3 /dt | 61,95 | 67,95 | —,— |
| K240 /dt | 53,95 | —,— | —,— |
| **KA-50 Hokum /dt** | **—,—** | **66,95** | **V.mö.** |
| Lands of Lore /dt | —,— | 56,95 | 89,95 |
| Legend of Kyrandia 2 /dt | —,— | 64,95 | 94,95 |
| Legend of Kyrandia 3 /dt | —,— | V.mö. | V.mö. |
| Leisure Suit Larry 6 /dt | —,— | 69,95 | 69,95 |
| Little Big Adventure /dt | —,— | —,— | 92,95 |
| Lollypop /dt | V.mö. | 81,95 | —,— |
| Mad News /dt | V.mö. | 79,95 | V.mö. |
| **Master of Magic /dt** | **—,—** | **89,95** | **—,—** |
| Mr. Nutz /dt | 46,95 | —,— | —,— |
| Myst /dt | —,— | —,— | 89,95 |
| **NASCAR Racing /dt** | **—,—** | **69,95** | **V.mö.** |
| NHL Hockey /dt | —,— | 79,95 | —,— |
| **NHL Hockey`95 /dt** | **—,—** | **—,—** | **79,95** |
| Oldtimer /dt | V.mö. | V.mö. | V.mö. |
| Outpost /dt | —,— | 71,95 | 77,95 |
| **PGA Tour Golf 486 /dt** | **—,—** | **—,—** | **95,95** |
| Pinball Dreams de Luxe /dt | —,— | —,— | 77,95 |
| Pinball Dreams 2 /dt | —,— | 34,95 | —,— |
| Pinball Fantasies /dt | —,— | 59,95 | —,— |
| Pinball Dreams & Fantasies /dt | 59,95 | —,— | —,— |
| Pizza Connection /dt | 79,95 | 81,95 | —,— |
| **Privateer & Strike Commander /dt** | **—,—** | **—,—** | **89,95** |
| **Rebel Assault /dt** | **—,—** | **—,—** | **85,95** |
| Robinson`s Requiem /dt | 53,95 | 61,95 | —,— |
| Rüsselsheim /dt | 61,95 | 69,95 | —,— |
| Sam & Max /dt | —,— | 94,95 | 99,00 |
| Sensible Soccer International /dt | 34,95 | 34,95 | 39,95 |
| Sim City 2000 /dt | —,— | 89,95 | —,— |
| Sim Classics /dt | 71,95 | 71,95 | —,— |
| Simon the Sorcerer /dt | 71,95 | 92,95 | 89,95 |
| **SSN-21 Seawolf /dt** | **—,—** | **79,95** | **79,95** |
| **Star Crusader /dt** | **—,—** | **77,95** | **89,95** |
| Star Trek Amiga 1200 /dt | 71,95 | —,— | —,— |
| Subwar 2050 /dt | —,— | 94,95 | 94,95 |
| Syndicate /dt | 61,95 | 83,95 | 94,95 |
| **System Shock /dt** | **—,—** | **79,95** | **84,95** |
| Theme Park /dt | —,— | 79,95 | 79,95 |
| Tie-Fighter /dt Anl. | —,— | 89,95 | —,— |
| **Tie-Fighter /kompl. dt** | **—,—** | **99,00** | **—,—** |
| Transport Tycoon /dt | —,— | 94,95 | —,— |
| Turrican 3 /dt | 51,95 | —,— | —,— |
| UFO /dt | 67,95 | 94,95 | 94,95 |
| **Wing Commander 1 + 2 /dt** | **—,—** | **—,—** | **66,95** |
| Wing Commander 3 /dt | —,— | —,— | V.mö. |
| **Wing Commander Armada /dt** | **—,—** | **67,95** | **79,95** |
| X-Wing /dt | —,— | 94,95 | —,— |
| X-Wing Mission Disk. 1 + Upgrade Kit /dt | —,— | 59,95 | —,— |
| X-Wing Mission Disk. 2 - B-Wing /dt | —,— | 44,95 | —,— |
| Zool 2 /dt | 29,95 | 59,95 | 67,95 |

**Sonder-Angebote**

| | Amiga | PC | CD-ROM |
|---|---|---|---|
| Alien Breed Special Edition | 21,95 | —,— | —,— |
| Another World /dt | 25,95 | 25,95 | —,— |
| Assassin Special Edition /dt | 21,95 | —,— | —,— |
| Body Blows /dt | 23,95 | —,— | —,— |
| Cadaver /dt | 27,95 | 27,95 | —,— |
| Dune /dt | 35,95 | 35,95 | —,— |
| Eye of the Beholder 1 /dt | 36,95 | 36,95 | —,— |
| Eye of the Beholder 2 | 31,95 | 31,95 | —,— |
| F-15 Strike Eagle 2 /dt | 29,95 | 29,95 | 23,95 |
| F-15 Strike Eagle 3 /dt | —,— | 29,95 | 29,95 |
| F-19 Stealth Fighter /dt | 29,95 | 32,95 | 23,95 |
| F-29 Retaliator /dt | 28,95 | 35,95 | —,— |
| Great Courts 2 /dt | 21,95 | 21,95 | —,— |
| Indiana Jones 3 /dt | 36,95 | 36,95 | 36,95 |
| King's Quest 1-4 /dt | je 25,95 | 25,95 | —,— |
| Leisure Suit Larry 1 /dt | 25,95 | 25,95 | 23,95 |
| Leisure Suit Larry 2 oder 3 /dt | je 25,95 | 25,95 | —,— |
| M1 Tank Platoon /dt | 26,95 | 26,95 | 23,95 |
| Mad TV /dt | 36,95 | 36,95 | —,— |
| North & South | 21,95 | 21,95 | —,— |
| Pirates! /dt | 24,95 | 24,95 | 23,95 |
| Police Quest 1 /dt | 29,95 | 29,95 | 23,95 |
| Police Quest 2 o. 3 /dt | je 29,95 | 29,95 | —,— |
| Railroad Tycoon /dt | 29,95 | 29,95 | 29,95 |
| Secret of Monkey Island /dt | 36,95 | 36,95 | 36,95 |
| Silent Service 2 /dt | 29,95 | 29,95 | 29,95 |
| Space Quest 1 /dt | 29,95 | 29,95 | 23,95 |
| Space Quest 2 o. 3 /dt | je 29,95 | 29,95 | —,— |
| Street Fighter 2 /dt | 25,95 | 25,95 | —,— |
| Taskforce 1942 /dt | —,— | 34,95 | —,— |
| Turrican 1 oder 2 /dt | je 21,95 | —,— | —,— |
| Ultima 6 | —,— | 25,95 | —,— |
| Ultima 7 /dt | —,— | 39,95 | —,— |
| WWF European Rampage Tour /dt | 21,95 | 21,95 | —,— |
| Wing Commander | —,— | 25,95 | —,— |
| Wing Commander /dt | 28,95 | —,— | —,— |

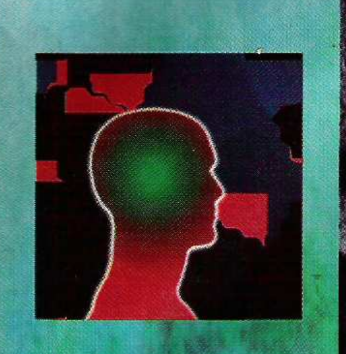
**Zubehör**

| | |
|---|---|
| 1 MB-Erweiterung für Amiga 500 | 49,95 |
| 2-Player Joystick-Kabel analog | 19,95 |
| Gravis analog Joystick PC | 59,95 |
| Gravis analog Joystick Pro PC | 71,95 |
| Gravis Game Pad Amiga & Atari ST | 34,95 |
| Gravis Game Pad PC | 44,95 |
| Sound Blaster 2.0 Value Edition /dt | 119,00 |
| Sound Blaster Pro Value Edition /dt | 179,00 |
| Sound Blaster 16 Value Edition /dt | 219,00 |
| Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt | 369,00 |

**So könnt Ihr gleich bestellen:**

*Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.*

**Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt**



Longplay: Star Crusader

# AUF DER FLUCHT

**Ein Spiel, fast so unendlich wie der Weltraum: Wer sich auf Star Crusader einläßt, macht nicht nur Bekanntschaft mit feindlichen Aliens, sondern wird auch noch Zeuge einer galaktischen Verschwörung – und ASM war hautnah dabei.**



▲ Übung macht den Meister: Soll in den Missionen alles glatt gehen, ist der Simulator ein Muß




◄ Eine Rettungskapsel: Einmal mit dem Traktorstrahl aufgesammelt, birgt sie gewinnbringende Geiseln oder eigene Piloten

Ich weiß noch genau, wie aufgeregt ich war, als ich von meiner Versetzung in das Ascolon Rift erfuhr. Der neue Sektor war politisch brisant, denn erstmals trafen wir auf Alien-Rassen, die uns nicht als "Befreier" sahen, sondern um jeden Preis verhindern wollten, daß wir uns in ihrem Sektor ausbreiten.

Ich wußte allerdings nicht genau, was mich erwarten würde, als ich mit meinem Versetzungsbefehl in der Tasche unsere vorgeschobene Basis am Rande des Ascolon Rift erreichte. In einer Sache war ich aber sicher: Ich würde Mitglied im Gold Squadron sein, jener sagenumwobenen Elitestaffel, und das war das Höchste.

Meine Erwartungen wurden sogar noch übertroffen. Die Mitglieder meines Geschwaders waren wahre Teufelskerle, und auch mein Chef, Officer Fulcher, setzte mehr auf Teamwork als auf Autoritätsgehabe. Allerdings hatte ich gleich zu Beginn ein seltsames Gefühl bei unserem Geschwaderchef, Commander Dithmar Ferrand. Ferrand war herrisch und streng, außerdem setzte er die Taktik für das Vorgehen in dem uns so unbekannten Sektor fest. Und diese Taktik war eindeutig auf Konfrontation ausgelegt: Schon bei meinen ersten Missionen hatte ich das Gefühl, daß Ferrand zuweilen des Guten zuviel tat. Oder war es etwa besonders sinnvoll, einige völlig unbewaffnete Frachter der Tancreds abzuschießen? Immerhin bekam ich durch die ersten Einsätze ein Gefühl für die Schiffe, die uns zur Verfügung standen. Da war die Liberator, ein etwas behäbiges, aber sehr kampfstarkes Schiff. Neben Torpedos und Lasern besaß die Liberator sogar Disruptoren. Ihr einziger Nachteil war ihre geringere Schußgeschwindigkeit, die bei schnellen Feindschiffen wie den Samurais Treffer erschwerte. Ich beschränkte den Einsatz der ohnehin in der Munition stark begrenzten Disruptoren deshalb auf den Angriff großer, möglichst unbewegter Ziele wie Raumdocks oder Kampfsterne.

Das zweite Schiff war der schnelle, sehr wendige Scorpion. Zwar besaß er keine Disruptoren, aber im Kampf gegen Samurai-Schiffe und andere Jäger war der Scorpion einfach unschlagbar, ein Traum von einem Raumschiff.

Für spezielle Missionen hatten wir noch einen ganz besonderen technischen Leckerbissen auf Lager: die Intruder. Das Schiff war gegenüber unseren anderen Jägern vergleichsweise winzig, aber es hatte einen unschätzbaren Vorteil: eine Tarnkappenvorrichtung. Wann immer wir einen Einsatz im Feindgebiet flogen, bei dem es um das Ausspionieren von Daten ging, benutzten wir die Intruder. Allerdings war auch die Tarnkappe kein hundertprozentiger Schutz gegen die Entdeckung, denn der Stealth-Modus des Schiffes absorbierte lediglich Sensorenstrahlen und unterdrückte die eigene Energieabstrahlung, und das auch nur bis zu einem gewissen Grad. Wenn man also mit der Intruder in Sicht-



# CALL AND PLAY

Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904
**" Ab Februar Ladenlokal auch in Dortmund "**
**Ladenpreise variieren!!!!!!**

Mo. - Fr. von 9.30 - 18.30 durchgehend
Versandtelefon:
02803 - 1359
02803 - 8530
02803 - 719
Fax :
02803 - 8161

**Versandanschrift:** **S. Geratz**
**Papenweg 15**
**46487 Wesel**

## PC 3,5 "

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| 1942 Pacific Air War | DA | 89,95 |
| A- Train | DV | 39,95 |
| Aces of the Deep | DV | x79,95 |
| Aces over Europe | DV | 69,95 |
| Across the Rhine | DV | x89,95 |
| Al Quadim | DV | 79,95 |
| Alone in the Dark 2 | DV | 79,95 |
| Anstoss | DV | 67,95 |
| Anstoss World Cup | DV | 49,95 |
| Arcade Pool | DA | 29,95 |
| Aladin | DA | x67,95 |
| Battle Bugs | DV | 59,95 |
| Battle Isle 2 | DV | 79,95 |
| Beneath the Steel Sky | DV | 69,95 |
| Betrayal at Krondor | DV | 69,95 |
| Bloodnet | DA | 67,95 |

### Bundesl.Manager 3 Hattrick DV 74,95

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Bundesl.Manag. 2.0 | DV | 67,95 |
| Burning Steel 2 | DV | 84,95 |
| Cannon Fodder | DV | 59,95 |
| Cannon Fodder 2 | DA | i.V. |
| Caribian Desaster | DV | x79,95 |
| Chaos Engine | DA | 49,95 |
| Chartbreaker | DV | x67,95 |
| Christoph Kolumbus | DV | 79,95 |

### Colonization DV 89,95

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Cool Spot | DA | 54,95 |
| Dark Legions | EV | 64,95 |
| Dark Sun | DV | 79,95 |
| Das schwarze Auge 1 | DV | 79,95 |
| Das schwarze Auge 2 | DV | 74,95 |
| Day of Tentacle | DV | 84,95 |
| Delta 5 | EV | 67,95 |
| Delta 5 | DV | x79,95 |
| Der Baulöwe | DV | x87,95 |
| Der Clou | DV | 79,95 |
| Der Patrizier | DV | 79,95 |
| Der Planer | DV | 79,95 |
| Der Planer Data | DV | 39,95 |
| Desert Strike | EV | x74,95 |

### Die Siedler DV 74,95

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Dune 1 | DV | 34,95 |
| Dune 2 | DV | 59,95 |

### DOOM 2 89,95

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Dreamweb | DV | 79,95 |
| Eishockey Manager | DV | 77,95 |
| Elder Scrolls | EV | 67,95 |
| Elder Scrolls | DV | x79,95 |
| Elite 2 | DV | 59,95 |
| Erben der Erde | DV | 79,95 |
| Eye of Beholder 3 | DV | 77,95 |
| F 1 Autorennen | DA | 59,95 |
| F14 Fleet Defender | DA | 89,95 |
| F14 Fleet Def. Mission | DA | x47,95 |

### FIFA Soccer DV 64,95

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Flugsimulator 5.0 | DV | 119,95 |
| Gabriel Nights | DV | 69,95 |
| Gobliins 3 | DV | 79,95 |
| Hand of Fate | DV | 67,95 |
| Hanse deluxe | DV | 39,95 |
| Heimdall 2 | DV | 74,95 |
| Indy Car Data | DA | 29,95 |
| Indy Car Racing | DA | 49,95 |
| In Extremis | DV | 67,95 |
| Indy Jones 4 Advent. | DV | 47,95 |
| Ishar 3 | DV | 64,95 |
| Jungle Strike | EV | x67,95 |
| Jurassic Park | DV | 49,95 |
| Kick OFF 3 | DV | 47,95 |





## Das schwarze Auge 2

DV voll deutsch 74,95

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Kings Quest 6 | DV | 77,95 |
| Lands of Lore | DV | 59,95 |
| Larry 6 | DV | 69,95 |
| Legend Kyrandia 2 | DV | 67,95 |
| Links 386 Pro | DA | 89,95 |

### Lollypop DV 74,95

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Load Runner | DA | x67,95 |
| Lords of Realms | DV | 67,95 |
| Lukas Classic Adventure Compilation bestehend aus: | DV | 99,95 |

o Indiana Jones 3
o Loom
o Maniac Mansion
o Monkey Island 1
o Zack Mc Kracken

### MAD News DV 74,95

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Magic of Endoria | DV | 79,95 |
| Master of Magic | DV | x89,95 |
| Master of Orion | DA | 89,95 |
| Mortal Combat | DA | 49,95 |

### Battle Bugs DV

PC 59,95
CD-ROM 77,95

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Master of Orion | DA | 89,95 |

### Micromaschines DA 49,95

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Monkey Island 1 | DV | 35,95 |
| Monkey Island 2 | DV | 47,95 |
| NASCAR-Racing | DA | i.V. |
| Outpost | DV | 67,95 |
| Overlord | EV | 67,95 |
| Oxyd Magnum | DV | 47,95 |
| Pacific Strike | DA | 79,95 |
| Pacific Strike Speech | DA | 34,95 |
| Pinball Dreams | DA | 59,95 |
| Pinball Dreams Data | DA | 35,95 |
| Pinball Fantasies | DA | 59,95 |
| Pizza Connection | DA | 79,95 |
| Police Quest 4 | DV | 69,95 |
| Privateer | DA | 84,95 |
| Privateer Operation | DA | 37,95 |
| Privateer Speech | DA | 37,95 |
| Quest f. Glory 4 | EV | 67,95 |
| Quest f. Glory 4 | DV | x67,95 |
| Railway Challenge | DV | 67,95 |
| Rallay | DV | 64,95 |
| Ravenlooft | DV | 79,95 |
| Reunion | DV | 69,95 |
| Rings Medusa Gold | DV | 74,95 |
| Robinsons Requiem | DV | 59,95 |
| Rüsselsheim | DV | 64,95 |
| Sam & Max | DV | 84,95 |

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Sens.Soccer Intern. | DV | 39,95 |
| Shadow Caster | DA | 79,95 |
| Sim Ant | DV | 34,95 |
| Sim City 2000 | DV | 79,95 |
| Sim City 2000 Data | DV | 34,95 |
| Sim Earth | DV | 34,95 |
| Sim Farm | DV | 79,95 |
| Simon the Sorcerer | DV | 84,95 |
| Soccer Kid | DA | 67,95 |
| Space Quest 5 | DA | 64,95 |
| Space Simulator | EV | 84,95 |
| SSN-21 Seawolf | DA | 69,95 |

### Star Trek 2 DV 79,95

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Starlord | DV | 89,95 |
| Star Crusader | DV | 79,95 |
| Strike Comander | DA | 84,95 |
| Striker | EV | 66,95 |
| Stronghold | DV | 79,95 |
| Subwar 2050 | DV | 89,95 |
| Subwar2050 Data | DV | 47,95 |
| Syndicate | DV | 79,95 |
| Syndicate Data | DV | 36,95 |

### System Shock DV 74,95

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| T.F.X. | DV | 79,95 |
| Terminater Rampage | DA | 67,95 |
| Theme Park | DV | 74,95 |
| Tie Fighter | DV | 89,95 |
| Tie Fighter | DA | 74,95 |
| Transpot Tycoon | DV | x89,95 |
| Trivial Pursuit | DV | 29,95 |
| Tubolar Worlds | DA | 67,95 |
| U.F.O. Enemy Unk. | DV | 89,95 |
| Ultima 8 | DV | 74,95 |
| Victory at Sea | EV | x79,95 |
| Warlord 2 | EV | 79,95 |
| Warlord 2 Data | EV | 69,95 |
| Werewolf KA 50 | DA | 67,95 |

### Wing Armada DA 64,95

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Wings of Glory | DV | x87,95 |
| World Cup USA 94 | DA | 59,95 |
| World of Lemminge | DA | x59,95 |
| World War 2 | DA | 77,95 |
| WWF 1 | DA | 19,95 |
| WWF 2 | DA | 29,95 |
| X-Wing | DA | 84,95 |
| X-Wing Data B-Wing | DA | 39,95 |
| X-Wing Upgradekid- | DV | 49,95 |

### Schnäppchen gefällig ?

Formula One Grand Prix DA
F - 15 Strike Eagle 3 DA
Gunship 2000 DA
Der Patrizier DV

je Spiel nur 29,95

Wahlweise auf CD - ROM oder 3,5" Diskette

## PC-CDRom

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| 10 Jahre Interplay- 10versch.Titel | DA | 89,95 |
| 11th Hour | DA | x114,95 |
| Aces of the Deep | DV | x79,95 |
| Aegis:Guard.o.Fleet | DA | x87,95 |
| Alone in the Dark | DV | 89,95 |
| Alone in the Dark 2 | DV | x84,95 |
| Anstoss+World Cup | DV | 84,95 |
| Archon Ultra | DV | 67,95 |
| Battle Chess SVGA | DA | 89,95 |
| Battle Isle 2 | DV | 79,95 |
| Battle Isle 2 Scenerie | DV | 47,95 |
| Beneath Steel Sky | DV | 79,95 |

### CD Bloodnet DA 67,95

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Burning Steel 1 incl. Editor- Data Shiffe/Amerika | DV | 87,95 |
| Burning Steel 2 | DV | 79,95 |
| Caribian Desaster | DV | x87,95 |
| Castles 2 | DA | x79,95 |
| Comanche incl.Data 1+2 plus 10 Bonusmissionen | DV | 89,95 |
| Creature Shock | DA | i.V. |
| Critical Path | DV | 99,95 |
| Dark Forces | DA | i.V. |
| Dark Sun | DV | 79,95 |
| Das schw. Auge 1 | DV | 64,95 |
| Day of Tentacle | DV | 89,95 |
| Der Clou | DV | 79,95 |
| Der Patrizer | DV | 87,95 |
| Der Planer+Data | DV | 84,95 |
| Die Höhlenwelt-Saga | DV | x87,95 |
| Dragon Lore | DV | x79,95 |

### CD Dreamweb DV 74,95

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| DXXM Utilities mit-900 Level und Level-Editor!!! | EV | 29,95 |

### CD DOOM 2 79,95

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Elite 2 | DV | 67,95 |
| Empire Deluxe | DV | 67,95 |
| Erben der Erde | DV | 79,95 |
| Eye of Beholder 1 - 3 | DV | 87,95 |
| Falcon Gold | DA | 89,95 |

### CD FIFA Soccer DV 67,95

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Gabriel Knights | DV | 79,95 |
| Gobliins 3 | DV | 89,95 |
| Hand of Fate | DV | 99,95 |
| History.Line 14-18 | DV | 59,95 |
| Ishar 3 | DV | 79,95 |
| Inca 2 | DV | 99,95 |

### CD Inferno DV x89,95

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Larry 6 | DV | 67,95 |
| Lord of Midnight | DV | x79,95 |
| Lost Eden | DV | i.V. |
| Lukas Clas. Advent: | DV | 99,95 |

Indiana Jones 3 / Loom
Maniac Mans.1/ZackMc Krakken

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Lukas Flight Class.: | DA | 79,95 |

Battlehawk 1942
Their finest Houer+Data
Secret Wappon of the Luftwaffe + 4 Missionsdisketten

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Mad DocMc Cree 2 | EV | 84,95 |
| Mega Race | DV | 67,95 |
| Might & Magic 1 - 3 | DV | 87,95 |

### CD NHL Hockey95 DA 79,95

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Myst | DA | 87,95 |
| Oldtimer | DV | x84,95 |
| Outpost | DV | 79,95 |

### CD PGA Golf DA 89,95

**Versand ohne Aufpreis im Sicherheitskarton !!!!!!**

## PC-CDRom

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Pinball Deluxe | DA | 67,95 |
| Rebel Assault | DV | 79,95 |
| Reunion | DV | 69,95 |
| Rings Medusa Gold | DV | 69,95 |
| Rise of the Robots | | i.V. |
| Saga of Aces Compilation - enthält : | DA | x84,95 |

o Roter Baron + Data
o Aces of Pacific + Data
o Aces over Europe

### CD Sam & Max DV 89,95

"mit komplett deutscher Sprache"

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Star Trek 1 | DV | x84,95 |
| Starlord | DV | 89,95 |

### CD Simon the Sorcerer DV 79,95

"mit komplett deutscher Sprache"

### CD Strike Comander und Privateer DA 84,95

"incl. aller Zusatzmissionen - und Speechpack´s "

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Subwar 2050 | DV | 89,95 |
| Syndicate + Data | DV | 89,95 |

### CD System Shock DV x79,95

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| T.F.X. | DV | 84,95 |
| The Hidden Below | DA | 67,95 |
| The Horde | EV | 79,95 |

### CD Theme Park DV 74,95

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Tie Fighter | DA | x79,95 |
| U. F. O. | DV | 94,95 |
| Ultima 8 + Speech | DV | 89,95 |
| Under a Killing Moon | DV | x104,95 |
| Universe | DA | x69,95 |

### CD Wing Armada DA 79,95

### CD Wing Comander Teil 1 und 2 DA 67,95

"incl. aller Zusatzmissionen - und Speechpack´s "

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Wolfpack | DV | 67,95 |

**Gravis Game Pad nur 45.95**

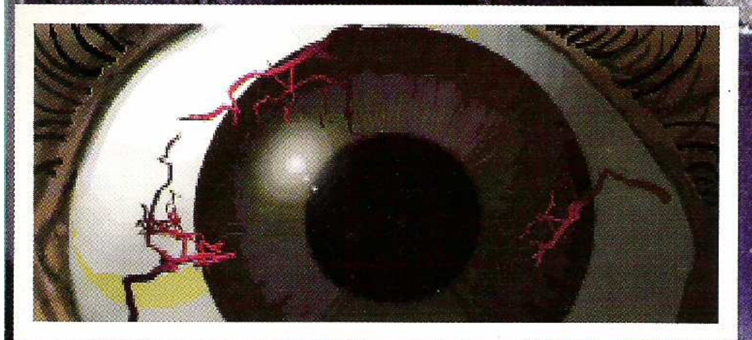
**Gravis Joystick analog Pro nur 64.95 !!**

**Original Soundblaster Pro Stereo 159.-**

**Original Soundblaster Pro 16 BASIC 199.-**

Ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM(Zuststellgebühr schon incl.) zuzügl. 3,-DM Zahlkartengebühr.
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version
X = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = Spiel in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten

**Preisliste kostenlos !!!!**



▲ Verloren: Die Luft entweicht dem Cockpit, die Augen schwellen

weite eines anderen Schiffes kam oder sie mit hoher Geschwindigkeit dicht an einem anderen Schiff vorbeiflog, war die Tarnkappe dahin.

Einer der heißesten Einsätze, den ich je mit der Intruder geflogen war, führte mich zu einer Kampfbasis und einem



Breites Grinsen: Unser Held wird belobigt ▼

Raumdock mitten im Herzen des Tancred-Reiches. Ein Himmelfahrtskommando, eingeleitet von unserem seltsamen Commander Ferrand, der sich davon strategische Daten über Schwachstellen in der Tancred-Verteidigung erhoffte. Ferrand pokerte wirklich sehr hoch, denn die Tarnkappenenergie war ja nur begrenzt verfügbar, und die beiden Ziele mußten hintereinander im Stealth-Modus angeflogen werden.

Gleich nach dem Sprung aus dem Hyperraum schaltete ich den Stealthmodus an und legte mir den Status der Stealth-Batterie auf den rechten Monitor. Den linken Monitor schaltete ich in den Radar-Modus und fixierte daraufhin zunächst die Tancred-Basis auf den Zielbildschirm, da sie mir am nächsten lag.

Jetzt begann der schwierige Teil der Mission. Ich steuerte das Schiff zunächst mit halber Geschwindigkeit auf die Basis zu. Dabei versuchte ich, mittels des Radars einen Anflugwinkel zu fliegen, der mich auf einen Kurs brachte, auf dem ich den Samurai-Jägern möglichst nicht in die Quere kam. Diese flogen nämlich wie die Hornissen um die Basis herum.

Etwa zwei Kvm vor meinem Ziel drosselte ich die Geschwindigkeit auf ein Viertel der Maximalleistung, um meine Energieleistung und damit die Wahrscheinlichkeit einer Entdeckung zu minimieren. Als ich schließlich nur noch ein Kvm von der Basis entfernt war, schaltete ich zunächst die Triebwerke völlig aus und ging mit der Handsteuerung auf Schleichfahrt, vorbei an zwei Samurai-Fightern, direkt an die Station.

Um diese scannen zu können und um eine Computerdrohne abzuschicken, mußte ich bis 0,2 Kvm an die Basis heran und dann völlig stoppen. Als das erledigt war, wurde mir schon etwas flau im Magen. Ich war im Zentrum des Gegners, umkreist von Dutzenden von Schiffen und doch immer noch unentdeckt. Schnell schloß ich die Scans ab, holte die Drohne wieder an Bord und fixierte mein nächstes Ziel, das Raumdock. Alles mußte schnell gehen, denn die Stealthbatterie war bereits knapp unterhalb der 50-Prozent-Grenze. Ich zog die Nase der Intruder hoch und steuerte zunächst wieder in Schleichfahrt aus dem gefährlichen Zentrum der Basis heraus. Dann gab ich etwas Gas, flog das Raumdock an und wiederholte die gesamte Prozedur, mit der ich schon bei der Tancred-Basis erfolgreich war.




▲ Befördert: Nun darf man die Missionen selbst stricken

# AUF DER FLUCHT

Als auch die zweiten Scans abgeschlossen waren, wurde die Zeit wirklich knapp. Die Batterie war fast leer, aber ich mußte ja noch mit Schleichfahrt aus dem Gefahrenbereich heraus, um nicht entdeckt zu werden.

Ich war gerade ein Kvm von dem Dock entfernt, als die Batterie ihren Geist aufgab. Ich war für jedes Schiff im Umkreis von 10 Kvm zu orten. Die Folgen bekam ich sofort zu spüren: Ein Samurai-Schiff in meiner Nähe verfolgte mich und schoß. Nur zu gern wäre ich jetzt mit einem Hyperraumsprung verschwunden, aber das ging nicht. Schließlich mußten die Schilde für den Sprung deaktiviert und der Antrieb gestoppt werden, außerdem dauerte die Eintauchphase in den Hyperraum fast zehn Sekunden – viel Zeit für einen Verfolger, ein wehrloses Schiff zusammenzuschießen. Meine letzte Chance war deshalb die Flucht. Ich schaltete die Turbos der Triebwerke ein, die für kurze Zeit eine Beschleunigung von über 900 Kvm/h ermöglichten (mit der großen Gefahr, die Triebwerke völlig zu zerstören). Es klappte. Als ich ca. 10 Kvm von meinen Gegner entfernt war, stoppte ich das Schiff und begann mit dem Hyperraumsprung. Ich war noch nicht ganz in der Hyperraumblase verschwunden, als ich noch einige Treffer durch meine Verfolger erhielt. Aber ich hatte es geschafft.

Ferrand war wenig beeindruckt von meiner geglückten Mission. Statt dessen hatte er bereits höhere Ziele und wollte eine Reparaturbasis der Tancreds mit einer ganzen Staffel vernichten, da die Basis scheinbar unbewacht war.

Aber sie war es nicht! Wir tappten in eine Falle, bei der ich einen Wingman und fast das eigene Leben verlor. Außerdem entdeckten wir, daß die Tancreds inzwischen Verbündete hatten. Ferrand hatte sein Spiel überreizt, hatte unsere gesicherte Position in dem Sektor aufgegeben und uns jetzt in die Lage eines Verfolgten gebracht. Zwei unserer Basen waren bei Gegenoffensiven schon überrannt worden, und es würde nicht mehr lange dauern, bis auch unsere Basis dran war. Ferrand wurde das Kommando entzogen; er sollte verhaftet werden. Als Ferrand aber fliehen wollte, stürzte er in die grausige Kälte des Raums.

Dieses tragische Geschehen bescherte mir die Beförderung zum Offizier. Zusammen mit Officer Fulcher stellte ich von nun an die Geschwader für meine Missionen selbst zusammen. Bei der Verteidigung unserer eigenen Basis achtete ich deshalb darauf, daß sowohl die leichten, wendigen Scorpions als auch die kampfstarken Liberators zum Einsatz kamen. Ich selbst flog eine Liberator und beorderte immer dann einen meiner Wingmen mit ihren Scorpions heran, wenn ich in der Bredouille war.

Der Kampf um unsere Basis war hart, aber wir haben ihn schließlich gewonnen. Wie es nun weitergehen wird? Ich weiß es nicht. Ich hoffe darauf, daß der Friede wieder einkehren wird, daß aus Feinden Freunde werden. Doch wann diese Zeit kommen sein, wage ich nicht mal zu schätzen.

# SOFTSALE

**SHOPS** — Bremen · Bahnhofsplatz 9; Hannover · Marktstr. 47; Hildesheim · Osterstr. 24; Nienburg · Schlossplatz 19

**VERSAND** — 31582 Nienburg, Schlossplatz 19, **Tel.: (05021) 910416** Sammelnummer, **Fax: (05021) 910403-04**

*DV= deutsche Version DA= deutsche Anleitung EA= engl. Anleitung ??= noch nicht bekannt* ***Preis***= zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.* ***Versandkosten:** Vorkasse 6,90 DM* ***Nachnahme:** 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen*

## IBM-PC

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| 1869 | DV | 79,90DM |
| 1942-Pacific Air War | DA | 89,90DM |
| 1944 - Acr. the Rhine | DV | 89,90DM* |
| 1990-Die `94er Edit. | DV | 49,90DM |
| 7 th Sword of Mendor | ?? | in Vorb. |
| Aces of the Deep | DV | 79,90DM* |
| Aces over Europe | DV | 79,90DM |
| Across the Rhine | DV | 89,90DM* |
| Air Combat Classics | EA | 79,90DM |
| Alienbreed | DA | 59,90DM |
| Alien Legacy | DA | 69,90DM |
| Alone in the Dark | DV | 84,90DM |
| Alone in the Dark 2 | DV | 84,90DM |
| Alone in the Dark 3 | ?? | in Vorb. |
| Al-Qadim | EA | 69,90DM |
| Al-Qadim | DV | 79,90DM* |
| Anstoss | DV | 69,90DM |
| -World Cup Edition | DV | 54,90DM |
| Arcade Pool | DA | 34,90DM* |
| Archon Ultra | DV | 79,90DM |
| Arena-Elder Scrolls | EA | 69,90DM |
| Arena-Elder Scrolls | DV | in Vorb. |
| Armored Fist | DV | 84,90DM* |
| A-Train | DV | 39,90DM |

IBM-PC
**UFO DV 69,90DM !!!**

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Aufschwung Ost | DV | 69,90DM |
| Award Winners Gold | DA | 69,90DM |
| B-Wing (X-Wing M. 2) | DV | 44,90DM |
| Battle Bugs | DV | 64,90DM |
| Battledrome | ?? | in Vorb. |
| Battletoads | DA | 64,90DM* |
| Battle Isle 2 | DV | 79,90DM |
| Bazooka Sue | DV | 84,90DM* |
| Beneath Steel Sky | DV | 69,90DM |
| Big Four | DV | 64,90DM |
| Bioforge | DA | in Vorb. |
| Bloodnet | DA | 84,90DM |
| Body Blows | DA | 59,90DM |
| Break Thru | DA | 49,90DM* |
| Bundesliga M. 3 | DV | 84,90DM |
| Burning Steel | DV | 79,90DM |
| -Data 1 | DV | 39,90DM |
| -Data 2 | DV | 39,90DM |
| -Scenario Editor | DV | 39,90DM |
| Burning Steel 2 | DV | 84,90DM |
| Burntime | DV | 79,90DM |
| Campaign 2 | DA | 79,90DM |
| Cannon Fodder | DA | 64,90DM |
| Cannon Fodder 2 | DA | in Vorb. |
| Caribean Desaster | DV | 79,90DM* |
| Carriers at War II | EA | 79,90DM |
| Chaos Engine | DA | 54,90DM |
| Chartbreaker | DV | 69,90DM* |
| Christoph Kolumbus | DV | 79,90DM |
| Civilization | DV | 89,90DM |
| Classic Power Comp. | DA | 79,90DM |
| Colonization | DV | 89,90DM |
| Comanche | DV | 84,90DM |
| -Data 1 | DV | 49,90DM |
| -Data 2 Over the Edge | DV | 59,90DM |
| Cool Spot | DA | 59,90DM |
| Corridor 7 | DA | 39,90DM |
| Creative Writer | DV | 129,90DM |
| Cyberspace | ?? | in Vorb. |
| Cyclones | DV | 79,90DM* |
| Dangerous Streets | DA | 49,90DM* |
| Dark Forces | ?? | in Vorb. |
| Dark Legions | EA | 64,90DM |
| Dark Legions | DV | in Vorb. |
| Dark Sun | DV | 79,90DM |
| Dark Sun II | DV | 79,90DM* |
| Das schwarze Auge | DV | 79,90DM |
| Das schwarze Auge 2 | DV | 79,90DM |
| -Speech | DV | in Vorb. |
| Day of the Tentacle | DV | 84,90DM |
| Dawn Patrol | ?? | in Vorb. |
| Death or Glory | DV | 89,90DM* |
| Delta 5 | EA | 69,90DM |
| Delta 5 | DV | 79,90DM* |
| Der Baulöwe | DV | 84,90DM* |
| Der Clou | DV | 79,90DM |
| -Datadisk | DV | in Vorb. |
| Der Planer | DV | 79,90DM |
| -Datadisk | DV | 44,90DM |
| Der Patrizier | DV | 79,90DM |
| Der Schatz im Silbers. | DV | 84,90DM |
| Descent | ?? | in Vorb. |
| Die Höhlenwelt | DV | in Vorb. |
| Die Siedler | DV | 79,90DM |
| Diggers | DV | 69,90DM |
| Dreamweb | DV | in Vorb. |
| Dune 2 | DV | 64,90DM |
| Dungeon Hack | DV | 79,90DM |
| Dungeon Master 2 | ?? | in Vorb. |
| Durch die Wüste | DV | in Vorb. |
| Dynablaster | DA | 69,90DM |
| Eishockey Manager | DV | 79,90DM |
| Elder Scrolls | EA | 69,90DM |
| Elder Scrolls | DV | in Vorb. |
| Elisabeth I | DV | in Vorb. |
| Elite 2 | DV | 69,90DM |
| Elite 3 | DA | 79,90DM* |
| Empire Deluxe | DV | 69,90DM |
| Erben der Erde | DV | 79,90DM |
| Eye of the Beholder | DV | 39,90DM |
| Eye of the Beholder 2 | DV | 79,90DM |
| Eye of the Beholder 3 | DV | 79,90DM |
| F-1 | DA | 69,90DM |
| F-14 Fleet Defender | DA | 89,90DM |
| -Mission Disk | DA | in Vorb. |
| Fantasy Empires | DV | 79,90DM |
| Fields of Glory | DA | 89,90DM |
| FIFA Soccer | DV | 69,90DM |
| Final Conflict | ?? | in Vorb. |
| Fine Artist | DV | 129,90DM |
| Fire & Ice | DA | 59,90DM |
| Flashback | DV | 69,90DM |
| Fleet Defender | DA | 89,90DM |
| Flugsimulator 5.0 | DV | 129,90DM |
| Flugsimulator 5.0 | EA | 89,90DM |
| -New York | EA | 49,90DM |
| -Paris | EA | 49,90DM |
| -San Francisco | DA | 69,90DM |
| -Washington | DA | 64,90DM |
| Freddy Pharkas | DV | 69,90DM |
| Fritz 3 | DV | 129,90 |
| Full Throttle | ?? | in Vorb. |
| Fury of the Furries | DA | 64,90DM |
| Gabriel Knight | DV | 74,90DM |
| Gobbliins 2 | DV | 84,90DM |
| Gobbliins 3 | DV | 79,90DM |
| Grandest Fleet | DA | 69,90DM |
| Hand of Fate | DV | 74,90DM |
| Hanse-Die Expedition | DV | 44,90DM |
| Harpoon 2 | EA | 79,90DM |
| -Scenario Editor | EA | in Vorb. |
| Hattrick | DV | 79,90DM* |
| Hellcab | ?? | in Vorb. |
| Hexx, Heresy of W. | DA | 69,90DM |
| Hired Guns | DA | 84,90DM |
| History Line 1914-18 | DV | 69,90DM |
| Höhlenwelt | DV | in Vorb. |
| Hokum KA-50 | DA | 69,90DM* |
| Hot Numb. Penthouse | DA | 39,90DM |
| Hot Numb. Deluxe | DV | 59,90DM |
| Hurra Deutschland | DV | 69,90DM |
| Inca | DV | 89,90DM |
| Inca 2 | DV | 84,90DM |
| Incredible Toons | DV | 74,90DM |
| Indiana Jones 4 | DV | 49,90DM |
| Indy Car Racing | DA | 79,90DM |
| -Racing Tracks | DA | 34,90DM |
| -Paint Kit | DA | in Vorb. |
| Inferno | ?? | in Vorb. |
| Int. Sens. Soccer | DV | 39,90DM |
| Iron Assasins | ?? | in Vorb. |
| Ishar 3 | DV | 69,90DM |
| Jungle Strike | EA | 69,90DM* |
| Jurassic Park | DV | 69,90DM |
| KA-50 Hokum | DA | 69,90DM* |
| Kick off 3 | DV | 64,90DM |
| Kind of Magic | DV | 69,90DM |
| Kings Quest 6 | DV | 79,90DM |
| Lands of Lore | DV | 64,90DM |
| Leis. Suit Larry 6 | DV | 74,90DM |
| Legend of Kyrandia 2 | DV | 74,90DM |
| Leis. Suit Larry 6 | DV | 74,90DM |
| Lemmings 2 | DA | 49,90DM |
| Lemmings 3 | DA | in Vorb. |
| Links 386 Pro | DA | 89,90DM |
| Links Banff SVGA | EA | 44,90DM |
| Links Belfry SVGA | EA | 44,90DM |
| Links Bighorn SVGA | EA | 44,90DM |
| Links Castle P. SVGA | EA | 44,90DM |
| Links Firestone SVGA | EA | 44,90DM |
| Links Innisbr. SVGA | EA | 44,90DM |
| Links Mauna K. SVGA | EA | 44,90DM |
| Links Pebble B. SVGA | EA | 44,90DM |
| Links Pinehurst SVGA | EA | 44,90DM |
| Lion King | DA | 69,90DM* |
| Lollypop | DA | 74,90DM |
| Lords of Power | DA | 79,90DM |
| Lords of the Realm | DV | 69,90DM* |
| Lost Vikings | DV | 79,90DM |
| Lothar Matthäus | DV | 69,90DM |
| Lucas Classic Adv. | DV | 99,90DM |
| M 1 Tank Platoon | DA | 34,90DM |
| Mad News | DV | 79,90DM |
| Mad TV | DV | 39,90DM |
| Magic of Endoria | DV | 79,90DM |
| Maniac Mansion 2 | DV | 84,90DM |
| Mario teaches typ. | DV | 19,90DM |
| Masters of Magic | DV | 89,90DM* |
| Masters of Orion | DA | 89,90DM |
| Mechwarrior 2 | DA | in Vorb. |
| Menzoberanzan | DV | 79,90DM* |
| Michael Jordan in Fl. | DA | 74,90DM |
| Micro Machines | DA | 54,90DM* |
| Monkey Island 1 | DV | 39,90DM |
| Monkey Island 2 | DV | 49,90DM |
| Mistery of Life | ?? | in Vorb. |
| NASCAR Racing | DA | in Vorb. |
| NFL Coaches | DA | 39,90DM |
| NHL Hockey | DA | 79,90DM |
| Oldtimer | DV | in Vorb. |
| Outpost | DA | 69,90DM |
| Outpost | DV | 79,90DM* |
| Overdrive | DA | 59,90DM* |
| Overlord | EA | 79,90DM |
| Pacific Strike | DA | 84,90DM |
| -Speech | DA | 44,90DM |
| Panzer General | ?? | in Vorb. |
| Penthouse Hot Numb. | DA | 39,90DM |
| Penthouse Deluxe | DV | 59,90DM |
| Peter Pan | DV | 64,90DM |
| Pinball Dreams | DA | 64,90DM |
| Pinball Dreams 2 | DA | 39,90DM |
| Pinball Fantasies | DA | 64,90DM |
| Pinball Illusions | DA | in Vorb. |
| Pirates | DA | 34,90DM |
| Pirates Gold | DV | 89,90DM |
| Pizza Connection | DV | 84,90DM |
| Planet Football | ?? | in Vorb. |
| Police Quest 4 | DV | 69,90DM |
| Premier Ship | ?? | in Vorb. |
| Prince of Persia 2 | DA | 69,90DM |
| Prisoner of Ice | ?? | in Vorb. |
| Privateer | DA | 84,90DM |
| -Speech | DA | 44,90DM |
| -Special Op. 1 | DA | 44,90DM |
| Project X | DA | 39,90DM* |
| Quarter Pole | DV | 69,90DM |
| Quest for Glory 4 | DV | 74,90DM* |
| Quest for Knowledge | DV | 74,90DM |
| Railroad Tyc. Deluxe | DA | 79,90DM |
| Ravenloft | DV | 79,90DM |
| Reunion | DV | 74,90DM |
| Righteous Fire | DA | 44,90DM |
| Rings of Medusa Gold | DV | 79,90DM |
| Rise of the Robots | ?? | in Vorb. |
| Robinsons Requiem | DV | 64,90DM |
| Rüsselsheim (Detroit) | DV | 69,90DM |
| Sam & Max | DV | 84,90DM |
| Scooters Zauberschl. | DV | 69,90DM |
| Sens. Soccer Int. | DA | 39,90DM |
| Serpent Isle (Ult. 7 II) | DA | 79,90DM |
| Seventh Sword of M. | ?? | in Vorb. |
| Sherlock Holmes | DV | 79,90DM |
| Silverball | DA | 59,90DM |
| Sim City Deluxe | DA | 79,90DM |
| Sim City/Popolus | DA | 79,90DM |
| Sim City 2000 | DV | 84,90DM |
| Sim City 2000 Scen. | DV | 39,90DM |
| Sim Classics | DV | 69,90DM |
| Sim Farm | DV | 79,90DM |
| Sim Health | ?? | in Vorb. |
| Sim Life | DV | 84,90DM |
| Sim Tower | ?? | in Vorb. |
| Simon the Sorcerer | DV | 84,90DM |
| Software Manager | DV | 79,90DM |
| Space Quest 5 | DV | 69,90DM |
| Space Quest 6 | ?? | in Vorb. |
| Space Simulator | EA | 84,90DM |
| Spelunx | EA | 69,90DM* |
| SSN 21 Seawolf | DV | 79,90DM |
| Star Crusader | DA | in Vorb. |
| -Speech Pack | DA | in Vorb. |
| -Data Disk | DA | in Vorb. |
| Starlord | DV | 89,90DM |
| Star Trek Judgem. R. | DV | 84,90DM |
| Star Trek Next Gen. | ?? | in Vorb. |
| Street Fighter 2 | DA | 64,90DM |
| Strike Commander | DA | 84,90DM |
| -Speech | DA | 39,90DM |
| -Tactical Operations 1 | DA | 44,90DM |
| Stronghold | DV | 79,90DM |
| S.U.B. | DV | 69,90DM* |
| Subwar 2050 | DV | 89,90DM |
| -Mission Disk | DV | 49,90DM |
| Sukiya | ?? | in Vorb. |
| Superfrog | DA | 54,90DM* |
| Super H. L. Hoboken | EA | 69,90DM |
| Syndicate | DV | 79,90DM |
| -Data Disk | DV | 44,90DM |
| System Shock | DV | 79,90DM |
| Task Force 1942 | DA | 89,90DM |
| Terminator Ramp. | EA | 69,90DM |
| The Chaos Engine | DA | 54,90DM |
| The Elder scrolls | EA | 69,90DM |
| The Elder scrolls | DV | in Vorb. |
| The Greatest | DV | 64,90DM |
| The Grandest Fleet | DA | 69,90DM |
| The Horde | DA | 69,90DM |
| The Lost Vikings | DV | 79,90DM |
| The Perfect General 2 | ?? | in Vorb. |
| Theme Park | DV | 79,90DM |
| Tie Fighter | DV | 89,90DM |
| Transport Tycoon | DV | 89,90DM* |
| Turrican 2 | DA | 69,90DM* |
| UFO | DV | 69,90DM |
| Ultima 7 II | DA | 79,90DM |
| Ultima 8 - Pagan | DV | 84,90DM |
| -Speech | DV | 44,90DM |
| Ultima Underworld | DA | 74,90DM |
| Ultima Underworld 2 | DA | 74,90DM |
| Universe | DV | in Vorb. |
| Unlimited Adventures | DV | 79,90DM |
| Victory at Sea | EA | 79,90DM* |
| Warlords 2 | EA | 79,90DM |
| -Datadisk | EA | 69,90DM |
| War in Russia | EA | 79,90DM |
| Werewolf KA 50 | DA | 69,90DM* |
| Wing Comm. Armada | DA | 69,90DM |
| Wings of Glory | DV | in Vorb. |
| Wizardry 7 | DV | 84,90DM |
| World Cup Year ´94 | DA | 69,90DM |
| World Tennis Ch.-ship | EA | 59,90DM |
| World War 2 | DA | 74,90DM |
| Xenobots | DA | 74,90DM |
| X-Wing | DA | 84,90DM |
| X-Wing Mission 2 | DV | 44,90DM |
| X-Wing Upgrade Kit | DV | 59,90DM |
| Z | ?? | in Vorb. |
| Zeppelin | DV | 79,90DM |

## CD-ROM

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| 7 th Guest | DA | 89,90DM |
| 10 Jahre Interplay | DA | 89,90DM |
| 11 th Hour | DA | 119,90DM* |
| 1942-Pacific Air War | DA | in Vorb. |
| 1944-Acr. the Rhine | DV | 89,90DM* |
| Aces of the Deep | DV | 79,90DM* |
| Across the Rhine | DV | 89,90DM* |
| Aegis-Guardian of F. | EA | 79,90DM |
| A hard day's Night | EA | 69,90DM |
| Air Superiority | DA | in Vorb. |
| Al-Quadim | EA | 69,90DM |
| Al-Quadim | DV | 69,90DM* |
| Alone in the Dark | DV | 89,90DM |
| Anstoss World Cup E. | DV | 84,90DM |
| Arcade Pool | DA | 34,90DM* |
| Archon Ultra | DV | 69,90DM |
| Bat 2 | DV | 79,90DM* |
| Battle Isle 2 | DV | 84,90DM |
| -Scenery CD | DV | 49,90DM |
| Battle Bugs | DV | 69,90DM* |
| Beneath a Steel Sky | DV | 79,90DM |
| Betrayal at Krondor | DV | 69,90DM |
| Bioforge | DV | in Vorb. |
| Bloodnet | DA | 84,90DM |
| Burning Steel | DV | 84,90DM |
| Burning Steel 2 | DV | 79,90DM |
| Burntime | DV | 79,90DM |
| Buzz Aldrin | DA | 89,90DM |
| Cannon Fodder | ?? | in Vorb. |
| Caribbean Disaster | DV | 84,90DM* |
| Central Intelligence | DA | 79,90DM |
| Chessmaster 4000 T. | DA | 69,90DM* |
| Christoph Kolumbus | DV | 89,90DM* |
| Civilization/RR. T. Del. | DV | 64,90DM |
| Cyclones | DV | 79,90DM* |
| Comanche Compil. | DV | 89,90DM |
| Creature Shock | ?? | in Vorb. |
| Critical Path | DV | 99,90DM |
| D-Day | ?? | in Vorb. |
| Dark Forces | ?? | in Vorb. |
| Dark Legions | EA | 64,90DM |
| Dark Sun | DV | 79,90DM |
| Dark Sun II | DV | 79,90DM* |
| Das schwarze Auge | DV | 69,90DM |
| Das schwarze Auge 2 | DV | in Vorb. |
| David L. Golf/F. 1 GP | DA | 64,90DM |
| Dawn Patrol | ?? | in Vorb. |
| Day of the Tentacle | DV | 89,90DM |
| Der Clou | DV | 79,90DM |

CD-ROM
**UFO DV 69,90DM !!!**

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Der Patrizier | DV | 84,90DM |
| Der Planer | DV | 84,90DM |
| Der Rasenmähermann | DA | 84,90DM |
| Descent | ?? | in Vorb. |
| Die Höhlenwelt-Saga | DV | 84,90DM* |
| Diggers | DV | 69,90DM |
| Dracula unleashed | DA | 89,90DM |
| Dragon Lore | DV | 79,90DM* |
| Dragonsphere | DA | 84,90DM |
| Dreamweb | DV | in Vorb. |
| Dungeon Hack | EA | 69,90DM |
| Dungeon Master 2 | ?? | in Vorb. |
| Eco Quest | EA | 79,90DM |
| Eleventh Hour | DA | 129,90DM* |
| Elite 2 | DV | 69,90DM |
| Empire Deluxe | DV | 69,90DM |
| Erben der Erde | DV | 79,90DM* |
| Eye of the Beh. Triol. | DV | 84,90DM |
| F 1 | DA | 69,90DM |
| Falcon Gold Coll. | DA | 89,90DM |
| Fantasy Empires | DV | 69,90DM |
| Form. 1 GP/D. L. Golf | DA | 64,90DM |
| FIFA Soccer | DV | 69,90DM |
| Full Throttle | ?? | in Vorb. |
| Gabriel Knight | DV | 79,90DM |
| Gateway 2 | EA | 69,90DM |
| Gobliins 2 | DV | 84,90DM |
| Gobliins 3 | DV | 94,90DM |
| Golden 7 | DV | 89,90DM |
| Grandest Fleet | ?? | in Vorb. |
| Guardians of the Fleet | EA | 79,90DM |
| Gunship 2000+Scen. | DA | 64,90DM |
| Hand of Fate | DV | 104,90DM |
| Harpoon | EA | 39,90DM |
| Hattrick | DV | 84,90DM* |
| Hellcab | ?? | in Vorb. |
| Hidden Below | DA | 69,90DM |
| History Line | DV | 64,90DM |
| Hokum KA 50 | ?? | in Vorb. |
| Hurra Deutschland | DV | 69,90DM |
| Inca 2 | DV | 109,90DM |
| Inferno | DV | 89,90DM* |
| Iron Angel | ?? | in Vorb. |
| Iron Assault | ?? | in Vorb. |
| Iron Helix | DA | 79,90DM |
| Ishar 3 | DV | 79,90DM* |
| Jack Nicklaus S. E. | DA | 44,90DM |
| Journeyman Project | DA | 69,90DM |
| Jungle Strike | EA | 69,90DM* |
| Jurassic Park | DV | 69,90DM |
| KA 50 Hokum | ?? | in Vorb. |
| Kick off 3 | DV | 64,90DM* |
| Kind of Magic | DV | 49,90DM |
| Lands of Lore | DV | 89,90DM |
| Legend of Kyrandia 2 | DV | 104,90DM |
| Leis. Suit Larry 6 | DV | 79,90DM |
| Leisure Suit Larry C. | DV | 84,90DM* |
| Lemmings DP | DA | 69,90DM |
| Litil Divil | DA | 79,90DM |
| Lollypop | DA | 69,90DM* |
| Lost in Time | DV | 84,90DM |
| Lost in Town | ?? | in Vorb. |
| Lucas Arts Cl. Adv. | DV | 99,90DM |
| Lucas Arts Cl. Sim. | DA | 79,90DM |
| Mad News | DV | 84,90DM* |
| Magic Carpet | DV | in Vorb. |
| Man enough | DV | 84,90DM |
| Maniac Mansion 2 | DV | 89,90DM |
| Mega Race | DV | 69,90DM |
| Menzoberanzan | DV | 79,90DM* |
| Might & Magic Triol. | DV | 84,90DM |
| Myst | DA | 84,90DM |
| NHL Hockey ´95 | DA | 79,90DM |
| No. 2 Collection | DV | 64,90DM |
| Noctropolis | DA | in Vorb. |
| Oldtimer | DV | in Vorb. |
| Outpost | DV | 84,90DM |
| Patriot | EA | 39,90DM |
| PGA Tour Golf 486 | DA | 79,90DM |
| Phantasmagoria | DV | in Vorb. |
| Phantasmagoria | EA | in Vorb. |
| Phoenix Fighter | ?? | in Vorb. |
| Pinball Deluxe Edition | DA | 74,90DM |
| Police Quest 4 | DV | 79,90DM* |
| Prince Symbol | EA | 84,90DM |
| Privateer/Strike Com. | DA | 84,90DM |
| Quest & Fun | DV | 69,90DM |
| Quest for Glory 4 | DV | 79,90DM* |
| Quik | DA | 64,90DM* |
| Railr. Tyc. Del./Civiliz. | DV | 64,90DM |
| Ravenloft | DV | 69,90DM* |
| Rebel Assault | DV | 79,90DM |
| Return to Zork | DA | 84,90DM |
| Reunion | DV | 74,90DM |
| Rings of Medusa Gold | DV | 79,90DM |
| Rise of the Robots | ?? | in Vorb. |
| Sabre Team | ?? | in Vorb. |
| Saga of Aces | ?? | in Vorb. |
| Sam & Max | DV | 89,90DM |
| Shadowcaster | DA | 89,90DM |
| Shadowworlds | ?? | in Vorb. |
| Sherlock Holmes | DV | 89,90DM |
| Simon the Sorcerer | DV | 84,90DM |
| Space Hulk | DV | 89,90DM |
| Space Quest Collect. | DV | 84,90DM* |
| Space Quest 6 | ?? | in Vorb. |
| Space Shuttle | ?? | in Vorb. |
| Spellcasting Party P. | EA | 69,90DM |
| SSN 21 Seawolf | DV | 79,90DM |
| Star Control 1&2 | DA | 44,90DM |
| Star Crusade | ?? | in Vorb. |
| Starlord | DV | 89,90DM |
| Star Trek | EA | 84,90DM |
| Star Trek Next Gen. | DV | in Vorb. |
| Stonekeep | ?? | in Vorb. |
| Strike Com./Privateer | DA | 84,90DM |
| Stronghold | DV | 79,90DM |
| Subwar 2050 | DV | 89,90DM |
| Super H. L. Hoboken | EA | 69,90DM* |
| Symbol (Prince) | EA | 84,90DM |
| Syndicate Plus | DV | 89,90DM |
| System Shock | DV | 79,90DM* |
| Terminator Rampage | EA | 69,90DM |
| TFX | DA | 89,90DM |
| The Grandest Fleet | DA | in Vorb. |
| The Hidden Below | DA | 69,90DM |
| The Horde | DV | 79,90DM |
| The Journeyman Proj. | DA | 69,90DM |
| Theme Park | DV | 79,90DM |
| Tie Fighter | DA | 79,90DM* |
| Top Shots | ?? | in Vorb. |
| Tornado | DA | 89,90DM |
| Turrican 2 | DA | 64,90DM* |
| UFO | DV | 69,90DM |
| Ultima 8 | DV | 109,90DM |
| Ultima Uw. 1 und 2 | DA | 84,90DM |
| Ultimate Football | EA | 89,90DM* |
| Under a killing Moon | DV | 104,90DM* |
| Universe | DV | in Vorb. |
| Wild Blue Yonder | DA | 69,90DM* |
| Wing Comm. Armada | DA | 79,90DM |
| Wing Commander Del. | EA | 79,90DM |
| Wing Commander III | ?? | in Vorb. |
| Wings of Glory | DV | 89,90DM* |
| Wizardry 6+7 | DV | 84,90DM |
| Woodstock | ?? | in Vorb. |
| World Cup Year `94 | DA | 69,90DM |
| Wrath of Gods | EA | 109,90DM |
| Zeppelin | DV | 84,90DM* |

## CD-ROM-Laufwerk

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Mitsumi FX 001D | 259,90DM |

## JOYSTICKS QJ PC

| Artikel | Preis |
|---|---|
| SV 201 M5 | 34,90DM |
| SV 202 M6 | 19,90DM |
| SV 204 Trackstick | 69,90DM |
| SV 205 Optix | 79,90DM |
| SV 206 Raider | 34,90DM |
| SV 207 Speed R. Plus | 49,90DM |
| SV 208 Optix Trackstic | 99,90 DM |
| SV 209 Gamecard | 24,90DM |
| SV 211 High Speed Car | 39,90 DM |
| SV 230 PC Propad | 29,90DM |
| SV 712 PC-Mouse | 44,90DM |

## GRAVIS PC

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Analog | 69,90DM |
| Analog Pro | 79,90DM |
| Gamepad | 44,90DM |
| Eliminator Gamecard | 49,90DM |
| Phoenix | in Vorb. |

## JOYSTICKS CH

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Mach I | 44,90DM |
| Mach I Plus | 54,90DM |
| Mach II | 64,90DM |
| Mach III | 74,90DM |
| Flightstick | 89,90DM |
| Flightstick Pro | 159,90DM |
| Virtual Pilot | 159,90DM |
| Gamecard III Automatic | 84,90DM |

## SOUNDBLASTER

| Artikel | Preis |
|---|---|
| 2.0 Deluxe | 119,90DM |
| Pro Value | 179,90DM |
| 16 Value Edition | 229,90DM |
| 16 Multi CD | 299,90DM |
| 16 Multi CD ASP | 379,90DM |
| 16 SCSI-2 | 379,90DM |
| 16 SCSI-2 ASP | 449,90DM |

## COMMODORE AMIGA

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| 1869 | DV | 69,90DM |
| Alien 3 | DA | 49,90DM |
| Alienbreed Sp. Ed | EA | 29,90DM |
| Alienbreed 2 | DA | 49,90DM |
| Ambermoon | DV | 79,90DM |
| Anstoss | DV | 69,90DM |
| -World Cup Edition | DV | 54,90DM |
| Apidya | DA | 29,90DM |
| Apocalypse | DA | 49,90DM |
| Arcade Pool | DA | 29,90DM |
| Assassin Sp. Edition | DA | 34,90DM |
| A-Train | DV | 39,90DM |
| Aufschwung Ost | DV | 64,90DM |
| Award Winners Gold | DA | 69,90DM |
| Battle Isle 2 | DV | 79,90DM* |
| Battle Isle Data 2 | DA | 49,90DM |
| Battle Team | DA | 74,90DM |
| Battletoads | DA | 39,90DM |
| Bazooka Sue | DV | 79,90DM* |

AMIGA
**UFO DV 69,90DM*!!!**

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| BC Kid | DA | 59,90DM |
| Beneath a Steel Sky | DV | 64,90DM |
| Benefactor | DA | 49,90DM |
| Big Four | DV | 64,90DM |
| Body Blows Galactic | DA | 49,90DM |
| Brian the Lion | DA | 49,90DM |
| Bubba'n'Stix | DA | 39,90DM |
| Bump´n´Burn | DA | 54,90DM* |
| Bund. Man. Pr. V. 2.0 | DV | 69,90DM |
| Bund. Man. 3 | DV | 79,90DM |
| Burntime | DV | 69,90DM |
| Campaign 2 | DA | 74,90DM |
| Cannon Fodder 2 | DA | in Vorb. |
| Caribbean Desaster | DV | 69,90DM* |
| Chartbreaker | DV | 64,90DM* |
| Chaos Engine | DA | 49,90DM |
| Christoph Kolumbus | DV | 74,90DM |
| Civilization | DV | 74,90DM |
| Cliffhanger | DA | 39,90DM |
| Cool Spot | DA | 59,90DM |
| Crash Dummies | DA | 49,90DM |
| Darkmere | DV | 64,90DM |
| Das schwarze Auge | DV | 74,90DM |
| Death or Glory | DV | 84,90DM |
| Deluxe Paint 5 | DV | in Vorb. |
| Der Clou | DV | 69,90DM |
| -Datadisk | DV | in Vorb. |
| Der Patrizier | DV | 69,90DM |
| Der Schatz im Silbers. | DV | 79,90DM* |
| Die Siedler | DV | 79,90DM |
| Disposable Hero | DA | 49,90DM |
| Dogfight | DA | 69,90DM |
| Dracula | DA | 39,90DM |
| Dreamlands | DV | 59,90DM |
| Dreamweb | DV | in Vorb. |
| Dune 2 | DV | 59,90DM |
| Dynablaster | DA | 54,90DM |
| Eishockey Manager | DV | 74,90DM |
| Elfmania | DA | 49,90DM |
| Elisabeth I | DV | in Vorb. |
| Elite 2 | DV | 59,90DM |
| Excellent Games | DA | 64,90DM |
| Eye of the Beholder 1 | DV | 39,90DM |
| Eye of the Beholder 2 | DV | 79,90DM |
| Eye of the Storm | DV | 69,90DM |
| F-117 Nighthawk | DA | 69,90DM |
| Fields of Glory | DV | 69,90DM* |
| FIFA Int. Soccer | DV | 54,90DM* |
| Final Conflict | ?? | in Vorb. |
| Flashback | DV | 64,90DM |
| Gobliins 2 | DV | 74,90DM |
| Gobliins 3 | DV | 69,90DM |
| Hanse-Die Expedition | DV | 44,90DM |
| Hattrick | DV | 69,90DM* |
| Heimdall 2 | DA | 64,90DM |
| Hired Guns | DA | 64,90DM |
| History Line 14/18 | DV | 69,90DM |
| Hyperion | ?? | in Vorb. |
| Hot Numb. Pent. Del. | DA | 59,90DM |
| Impossible Mission | DA | 69,90DM |
| Indiana Jones 4 | DV | 49,90DM |
| Innocent until caught | DA | 69,90DM |
| Int. Sensible Soccer | DV | 39,90DM |
| Ishar 2 | DV | 59,90DM |
| Ishar 3 | DV | 64,90DM |
| Jack the Ripper | ?? | in Vorb. |
| Jurassic Park | DV | 64,90DM |
| K 240 | DA | 54,90DM |
| Kick Off 3 | DV | 49,90DM |
| Kingpin | DA | in Vorb. |
| Kings Quest 6 | DV | 64,90DM |
| Kind of Magic | DV | 69,90DM |
| Kult of Speed | DA | In Vorb. |
| Legacy of Sorasil | ?? | in Vorb. |
| Lemmings 2 | DA | 39,90DM |
| Liberation-Captive 2 | DA | 54,90DM |
| Lionheart | DA | 59,90DM |
| Lollypop | DA | 64,90DM* |
| Lords of Power | DA | 74,90DM |
| Lords of the Realm | DV | 64,90DM* |
| Lost Vikings | DV | 64,90DM |
| Lothar Matthäus | DV | 64,90DM |
| Lotus Comp. (1 - 3) | DA | 59,90DM |
| Lucas Classic Adv. | DV | 79,90DM |
| M1 Tank Platoon | DA | 39,90DM |
| Mad News | DV | 69,90DM* |
| Mad TV | DV | 39,90DM |
| Maelstrom | DV | in Vorb. |
| Magic of Endoria | DV | in Vorb. |
| Manch. Un. Prem. L. | DV | 69,90DM |
| Mario is Missing | ?? | in Vorb. |
| Micro Machines | DA | 49,90DM |
| Missiles over Xerion | DA | 49,90DM |
| Monkey Island | DV | 39,90DM |
| Monkey Island 2 | DV | 49,90DM |
| Mr. Nutz | DA | 49,90DM |
| No.2 Collection | DV | 69,90DM |
| Oldtimer | DV | in Vorb. |
| Outlander | ?? | in Vorb. |
| Overlord | DA | 64,90DM* |
| Penthouse Deluxe | DV | 59,90DM |
| Perihelion | DA | 49,90DM |
| PGA Tour Golf Plus | DA | 59,90DM |
| Pinball Dreams | DA | 49,90DM |
| Pinball Fantasies | DA | 59,90DM |
| Pinball Edition | DA | 64,90DM |
| Pinball Illusions | DA | in Vorb. |
| Pirates | DA | 34,90DM |
| Pizza Connection | DV | 79,90DM |
| Populous 2 Plus | DA | 69,90DM |
| Premier Manager 3 | ?? | in Vorb. |
| Puggsy | DA | 64,90DM |
| Quarter Pole | DV | 64,90DM* |
| Quik | DA | 54,90DM* |
| Reunion | DV | in Vorb. |
| Rings of Medusa Gold | DV | 69,90DM |
| Robinsons Requiem | DV | 64,90DM* |
| Rorkes Drift | ?? | in Vorb. |
| Rüsselsheim (Detroit) | DV | 64,90DM |
| Ruff & Tumble | DA | 49,90DM* |
| Second Samurai | DA | 64,90DM |
| Seek & Destroy | DA | 39,90DM |
| Sensible Golf | DA | in Vorb. |
| Sens. Soccer Int. | DV | 39,90DM |
| Sierra Soccer | DV | 49,90DM |
| Sim City Deluxe | DA | 79,90DM |
| Sim City/Populous | DA | 69,90DM |
| Sim Classics | DV | 69,90DM |
| Sim Life | DV | 79,90DM |
| Simon the Sorcerer | DV | 69,90DM |
| Skidmarks | DA | 49,90DM |
| Soccer Kid | DA | 64,90DM |
| Software Manager | DV | 69,90DM |
| Space Hulk | DA | 64,90DM |
| Spaceward Ho ! | DV | 69,90DM |
| St. Thomas | DV | 49,90DM |
| Street Fighter 2 | DA | 34,90DM |
| Starlord | DV | 69,90DM |
| SUB | DV | 59,90DM* |
| Summer Olympix | ?? | in Vorb. |
| Surf Ninja | ?? | in Vorb. |
| Syndicate | DV | 64,90DM |
| Team 17 Coll. Vol. 1 | Da | 59,90DM |
| Theatre of Death | DA | 64,90DM |
| The Chaos Engine | DA | 49,90DM |
| The final Conflict | ?? | in Vorb. |
| The Lost Vikings | DV | 64,90DM |
| Theme Park | DV | 64,90DM* |
| Top Gear 2 | ?? | in Vorb. |
| Tornado | DA | 69,90DM |
| Traps'n'Treasures | DV | 64,90DM |
| Turrican 3 | EA | 49,90DM |
| Turrican 3 | DA | 64,90DM |
| Twilight 2000 | DA | in Vorb. |
| UFO | DA | 69,90DM* |
| Universe | DV | 54,90DM |
| Uridium 2 | DA | 49,90DM |
| Wing Commander 1 | DV | 49,90DM |
| Winter Olympics. | DA | 64,90DM |
| Wiz'n'Liz | DA | 64,90DM |
| Wiz Kid | DA | 49,90DM |
| World Cup USA '94 | DV | 54,90DM |
| WWF European Ramp. | EA | 29,90DM |
| Z | ?? | in Vorb. |
| Zeppelin | DV | 69,90DM* |
| Zero | DA | 64,90DM* |
| Zool | DA | 19,90DM |
| Zool 2 | DA | 49,90DM |

## JOYSTICKS QJ AMIGA

| Artikel | Preis |
|---|---|
| SV 119 Junior | 9,90DM |
| SV 121 I Turbo | 14,90DM |
| SV 122 II | 14,90DM |
| SV 123 III Supercharger | 19,90DM |
| SV 124 II Turbo | 19,90DM |
| SV 126 VI Jetfighter | 24,90DM |

## JOYSTICKS GRAVIS AM

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Switch | 59,90DM |
| Gamepad | 39,90DM |

## HARDWARE AMIGA

| Artikel | Preis |
|---|---|
| SV 702 Laufwerk | 149,90DM |
| SV 713 AMIGA-Maus | 39,90DM |
| Speich. A500 auf 1MB | 69,90DM |

## AMIGA 1200/4000

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| 1869 | DV | 69,90DM |
| Aladdin | DA | 54,90DM* |
| Alienbreed 2 | DA | 59,90DM |
| Anstoss | DV | 69,90DM |
| -World Cup Edition | DV | 54,90DM |
| Arcade Pool | DA | 29,90DM |
| Banshee | DA | 49,90DM |
| Body Blows | DA | 34,90DM |
| Body Blows Galactic | DA | 59,90DM |
| Brian the Lion | DA | 49,90DM |
| Bump´n´Burn | DA | 54,90DM* |
| Bund. Man. 3 | DV | 79,90DM |
| Burning Rubber | DA | 64,90DM |
| Burntime | DV | 79,90DM |
| Chaos Engine | DA | 49,90DM |
| Christoph Kolumbus | DV | 74,90DM |
| Civilization | DV | 69,90DM |
| D/Generation | DA | 39,90DM |
| Der Clou | DV | 69,90DM |
| -Datadisk | DV | in Vorb. |
| Der Schatz im Silbers. | DV | 84,90DM* |
| Dreamweb | DV | in Vorb. |
| Dynatech | DV | 59,90DM |
| Elfmania | DA | 49,90DM* |
| Fields of Glory | DV | 69,90DM* |
| Gunship 2000 | DA | 69,90DM* |
| Hanse-Die Expedition | DV | 44,90DM |
| Hattrick | DV | 69,90DM* |
| Heimdall 2 | DV | 64,90DM |
| Impossible Mission | DA | 69,90DM |
| Int. Sensible Soccer | DV | 39,90DM |
| Ishar | DA | 64,90DM |
| Ishar 2 | DV | 59,90DM |
| Ishar 3 | ?? | in Vorb. |
| Jurassic Park | DV | 64,90DM |
| Kick off 3 | DV | 64,90DM |
| Kings Quest 6 | DV | 64,90DM* |
| Lion King | DA | 54,90DM* |
| Magic of Endoria | DV | in Vorb.. |
| Morph | DA | 64,90DM* |
| Naughty Ones | DA | 49,90DM |
| Oldtimer | DV | in Vorb. |
| Oscar | DA | 49,90DM |
| Out to Lunch | DA | 49,90DM* |
| Penthouse Deluxe | DV | 59,90DM |
| Pinball Fantasies | DV | 59,90DM |
| Reunion | DA | in Vorb. |
| Robinsons Requiem | DV | 64,90DM* |
| Rüsselsheim | DV | 64,90DM |
| Second Samurai | DA | 64,90DM |
| Sim City 2000 | EA | 54,90DM* |
| Sim Life | DV | 79,90DM |
| Simon the Sorcerer | DV | 79,90DM |
| Soccer Kid | DA | 64,90DM |
| Star Trek | DV | 69,90DM |
| SUB | DV | 59,90DM* |
| Summer Olympix | ?? | in Vorb. |
| Surf Ninja | ?? | in Vorb. |
| The Chaos Engine | DA | 49,90DM |
| TFX | DA | 69,90DM* |
| Theme Park | DV | 64,90DM* |
| Top Gear 2 | ?? | in Vorb. |
| Tornado | DA | in Vorb. |
| Total Carnage | DA | 59,90DM |
| Transarctica | DV | 59,90DM |
| Tubular Worlds | ?? | in Vorb. |
| UFO | DV | 69,90DM* |
| Zool | DA | 49,90DM |
| Zool 2 | DA | 49,90DM |

## AMIGA CD 32

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Alienbr. Sp. E.+Qwak | DA | 49,90DM |
| Arabian Nights | DV | 49,90DM |
| Arcade Pool | DA | 34,90DM* |
| Banshee | DA | 54,90DM |
| Battle Chess | EA | 54,90DM |
| Battletoads | DA | 49,90DM |
| Beneath a Steel Sky | DV | 54,90DM* |
| Brian the Lion | ?? | in Vorb. |
| Brutal Football | ?? | in Vorb. |
| Bubba'n'Stix | DA | 59,90DM |
| Bump´n´Burn | DA | 54,90DM* |
| Chaos Engine | DA | 59,90DM |
| Chuck Rock | DA | 34,90DM |
| Deep Core | DA | 49,90DM |
| Der Clou | DV | 69,90DM |
| Disposable Hero | DA | 59,90DM |
| Donk | DA | 59,90DM |
| Emerald Mines | DA | 34,90DM |
| Fields of Glory | DV | 64,90DM* |
| Fire & Ice | DA | 49,90DM |
| Formula One GP | DA | in Vorb. |
| Fury of the Furries | DA | 59,90DM |
| Golden Collection | ?? | in Vorb. |
| Gunship 2000 | DA | 69,90DM |
| Heimdall 2 | DA | 64,90DM |
| Impossible Mission | DA | 64,90DM |
| Int. Sensible Soccer | DV | 49,90DM* |
| Jurassic Park | DV | 64,90DM* |
| Kick off 3 | DV | in Vorb. |
| Kingpin | DA | in Vorb. |
| Labyrinth of Time | EA | 59,90DM |
| Lemmings | DA | 49,90DM |
| Legacy of Sorasil | ?? | in Vorb. |
| Liberation | EA | 64,90DM |
| Litil Divil | ?? | in Vorb. |
| Lost Vikings | EA | 54,90DM |
| Lotus Triology | DA | 59,90DM |
| Mean Arenas | DA | 49,90DM |
| Mega Race | DA | in Vorb. |
| Morph | DA | 49,90DM |
| Naughty Ones | DA | 49,90DM |
| Out to Lunch | DA | 49,90DM |
| Pinball Fantasies | DA | 64,90DM |
| Pinball Illusions | DA | in Vorb. |
| Pirates ! Gold | DA | 64,90DM |
| Project X+F 17 | DA | 49,90DM |
| Quik | DA | in Vorb. |
| Seek & Destroy | DA | 49,90DM |
| Sens. Soccer Int. | DA | 49,90DM* |
| Simon the Sorcerer | DA | 69,90DM |
| Sleepwalker | DA | 59,90DM |
| Soccer Kid | DA | 64,90DM* |
| Striker | DA | 59,90DM |
| Superfrog | DA | 34,90DM* |
| TFX | DA | 69,90DM* |
| The Chaos Engine | DA | 59,90DM |
| The Lost Vikings | EA | 59,90DM |
| Theme Park | DV | in Vorb. |
| Total Carnage | DA | 64,90DM |
| Top Gear 2 | ?? | in Vorb. |
| Ufo | DV | 64,90DM* |
| Ultimate Body Blows | DA | 59,90DM |
| Universe | ?? | in Vorb. |
| Zool | DA | 59,90DM |
| Zool 2 | DA | 59,90DM |

**NeUEr Shop iN BieleFeld**
**KAVALLERIESTR. 8**
**(BEIM FERNMELDEAMT)**




# Fernweh

**Wenn andere schon längst wieder aus der sommerlichen Ferienbraterei zurück sind und in Gedanken bereits den 95er Urlaub planen, erwacht in fleißigen ASMlern angesichts der Herbstsonnenstrahlen und der Segelboote auf dem Werratalsee schmerzhaftestes Fernweh. Wieder keine Zeit für eine anständige Urlaubsreise gehabt, wieder die ganze Zeit vor dem Rechner gesessen! Ach, was wäre das schön, mit geblähten Segeln in den goldenen Sonnenuntergang zu gleiten, der Ferne und unbekannten Abenteuern entgegen... Aber jetzt Schluß mit der Gefühlsduselei und zurück an den Schreibtisch! Eure Briefe warten darauf, beantwortet zu werden! Vielleicht wird es ja anschließend noch was mit der großen Ferne, wenigstens ein kleines bißchen...**

**Wenn Ihr uns wieder auf den Boden der Tatsachen zurückholen wollt, schreibt wie immer an: ASM, Feedback, Postfach 1870, 37290 Eschwege.**

## Cheats

Ich spiele schon seit Wochen nur noch drei Spiele auf dem PC meines Onkels: FIFA International Soccer, *Wolkenheim 4E* und *Zoom!* Vor einiger Zeit war *Zoom* unser (meines und meiner Freunde) Lieblingsspiel. Doch seit wir die Cheats für dieses Spiel besitzen, haben wir so langsam kein Interesse mehr daran.

Zuerst haben wir es nur mit den Cheats geschafft, doch nach etlichen Spielstunden haben wir es auch ohne sie gelöst, weil man ja die ganzen zweiten Ausgänge, die den Spieler ins letzte Level oder in ein Geheimlevel bringen, ohne weiteres wiederfindet...

Bei FIFA Int. Soccer gibt es wohl keine Cheats, doch bei *Wolkenheim* und Dune 2 bin ich mir fast 100%ig sicher, daß es welche gibt. Was ich eigentlich wollte: Gibt es auch Levelcodes, Komplettlösungen und Tips für Dune 2 (ältere Ausgabe) bzw. *Wolkenheim*, und könnt Ihr mir solche schicken?

**Markus**

*(Anm. d. Red.: Es gibt Tips, die wir aus bekannten Gründen (Index) nicht abdrucken; dies käme ja einer Werbung gleich. Zu Dune 2 gab es massenhaft Tips (in ASM 5/93, 6/93, 7/93 und 10/93), ein paar Cheats findest Du in der Special 20 auf Seite 34. Wir kriegen es zeitmäßig nicht auf die Reihe, Euch Komplettlösungen und ähnliches nach Hause zu schicken (auch nicht gegen Freiumschlag; der Lösungsservice für Abonnenten ist die Ausnahme). Bitte versucht entweder, die entsprechenden Hefte nachzubestellen, oder schreibt an den Hint Hunt.*

*kate)*

## Techno-Kram

Leider muß ich diesmal etwas an Eurer Zeitschrift kritisieren. Halt, eigentlich nicht an Euch, sondern an einer Aussage von Ulrich Schmitz im Steckbrief der Ausgabe 10/94. Es handelt sich um den Punkt: "Welche Musik hörst Du nicht?" Antwort von U. Schmitz: "Techno-Kram, wobei das meiner Meinung nach nicht nur üble Musik, sondern ein sehr destruktiver Trend ist mit allem, was so zu der Szene gehört".

Zuvor muß ich wohl erwähnen, daß ich selbst Techno-DJ und so also mit der Materie (Szene, Musik, Leute) vertraut bin.

Erst einmal zum "Techno-Kram": Um solche Musik so bezeichnen zu können, muß man wissen, was Techno überhaupt ist. Viele Leute schmeißen alles in einen Topf, das ist Blödsinn. Es gibt z.B.:

- Kirmes- und Kommerztechno (2 Unlimited, DJ Bobo etc.).
- Szenetechno, z.B. Acid, Trance, Hardtrance, Breakbeat, Gabber, Experimental Sounds.

Kirmestechno und Szenetechno haben überhaupt nichts gemeinsam.

Zum destruktiven Trend: Woher weißt Du das denn so genau? Warst Du schon einmal auf einem Rave (Techno-Party) oder in einem Club? Da gibt es absolut

keine Aggressionen, Gewalt, Schlägereien etc.. Aber ich schätze, Du beziehst Dich auf das Thema Drogen & Techno. Ganz klar, in der Szene werden Drogen konsumiert, aber doch nicht von jedem Raver (Tänzer) oder DJ.
Wenn man einmal auf der Tanzfläche steht, kann man ungeheure Energien freisetzen und so sehr lange feiern, innere Aggressionen abbauen. Auch in anderen Musikszenen werden Drogen konsumiert, im Endeffekt wahrscheinlich nicht mehr oder weniger als in unserer Szene.
Vielleicht hast Du ja vom Night-Move (3.9.94 in Köln) gehört, wo über 20000 Raver gegen den Konsum von Drogen friedlich demonstriert haben.
Techno-Musik gibt es in so vielen verschiedenen Richtungen (siehe oben), harte Beats, melodienreiche Stücke oder auch mal experimentell und abgedreht.
Natürlich steht jedem, auch Dir, Ulrich, seine Meinung zu. Ich versuche ja auch nicht, irgendwelchen Leuten, die Techno nicht gut finden, meine Musik schönzureden. Aber ich fand es nicht gut, mit welcher Wortwahl Du Deine Meinung kundgegeben hast. Man sollte sich erst einmal informieren, um solchen (für uns) starken Tobak von sich zu geben.
Über eine Stellungnahme von Dir, Ulrich, bzw. Euch (Redaktion) würde ich mich sehr freuen.

**Oliver Zeyen / DJ Ciacomix**

*(Anm. d. Red.: Mein Statement zu Musik, die ich nicht höre, mußte – wie jeder Punkt des "Inside"-Interviews mit mir – ganz kurz sein. Auch ist es nur meine ganz persönliche Ansicht, nach der ja auch gefragt worden war, und zu der ich stehe. Ich habe natürlich nichts gegen Leute, die Techno-Musik hören. Das hat sehr viel mit Geschmack und subjektivem Empfinden zu tun, und mein Geschmack ist es eben nicht.*
*Wie Du schon richtig geahnt hast (warum wohl?), bezieht sich mein kritischer Nebensatz in erster Linie auf die harte Szene der Techno-Kultur, aus der diese Musik gewachsen ist, und dazu gehört nun einmal auch der Drogenkonsum mit synthetischen Drogen, Crack und so weiter. Daß nicht alle Techno-Freaks das nehmen und viele einfach nur die Musik geil finden, steht auf einem anderen Blatt. Dafür muß man gar nicht in die Tiefe gehen und dann so künstliche (und sehr unbeständige) Klassifizierungen in Szene-, Kommerz- und andere Technovarianten machen. Ich behaupte einfach mal, daß es ohne Kommerz gar keine Techno-Welle geben würde. Solche theoretischen Diskussionen sind vielleicht für Fans interessant, für Außenstehende bestimmt nicht.*
*Was Du über das Freisetzen von Energien auf der Tanzfläche schreibst und darüber, daß auch in anderen Musikszenen Drogen genommen werden, glaube ich Dir – das macht die Sache aber nicht besser. Und es ist leider eine Tatsache, daß besonders für viele Hardcore-Techno-Freaks oder Raver halt die Droge dazugehört, um den richtigen Kick zum "Abtanzen" von Frust oder was auch immer zu kriegen. Und dazu sage ich ganz klar NEIN.*

*us*

*Hat Ulrich wirklich übertrieben? Let's talk about...*
*Herr Kollege (wenngleich meinereiner in seiner Freizeit mehr Moderator als DJ ist und meist andere Musik spielt), in einer Sache kann ich Dir nicht recht geben. In Berlin hat die Polizei vor kurzem eine Razzia in einem Techno-Rave-Club veranstaltet. Ergebnis: Schlagringe, Springmesser, Hasch, LSD und jede Menge Minderjährige. Mag sein, daß es in Deinem Club keine Gewalt gibt, aber ich glaube eher, Du läufst mit Scheuklappen 'rum. Und was Techno-Musik –*





Inh.: F. Hirt

Sammel-Telefon:
07556/710300

Fax:
07556/710399

| Programm | | IBM/PC |
|---|---|---|
| **1942 Pacific Air War** | **DA** | **94,90** |
| Aces of the Deep | DV | *80,90* |
| **Across the Rhine** | **DV** | ***94,90*** |
| Anstoss World Cup | DV | 53,90 |
| **Armoured Fist** | **DA** | ***87,90*** |
| Aufschwung Ost | DV | 67,90 |
| **Battle Bugs** | **DV** | ***67,90*** |
| Battle Isle 2 | DV | 80,90 |
| **Bazooka Sue** | **DV** | ***87,90*** |
| Beneath a Steel Sky | DV | 73,90 |
| **Bloodnet** | **DA** | **67,90** |
| BMP 3.0: Hattrick | DV | 87,90 |
| **Carribean Desaster** | **DV** | ***80,90*** |
| Chartbreaker | DV | *67,90* |
| **Colonization** | **DV** | **87,90** |
| Cool Spot | DA | 53,90 |
| **Das Schwarze Auge 2** | **DV** | **80,90** |
| Death or Glory | DV | *87,90* |

| Programm | | IBM/PC |
|---|---|---|
| **Delta V** | **DV** | ***80,90*** |
| Der Clou | DV | 80,90 |
| **Der Planer** | **DV** | **80,90** |
| Desert Strike | EV | 67,90 |
| **Die Siedler** | **DV** | **80,90** |
| Dreamweb | DV | 80,90 |
| **Erben der Erde** | **DV** | **80,90** |
| F-14 Fleet Defender | DA | 94,90 |
| **FIFA Soccer** | **DV** | **70,90** |
| Hanse | DV | 40,90 |
| **Hattrick** | **DV** | ***80,90*** |
| Hokum KA 50 - Werewolf | DA | 67,90 |
| **Hurra Deutschland** | **DV** | **67,90** |
| Indy 4 | DV | 46,90 |
| **Indy Car Racing** | **DV** | **60,90** |
| Indy Car Tracks | DA | 35,90 |
| **Ishar III** | **DV** | **67,90** |
| Legend of Kyrandia 2 | DV | 73,90 |
| **Loderunner** | **DA** | **67,90** |
| Lollypop | DA | 73,90 |

| Programm | | IBM/PC |
|---|---|---|
| **Mad News** | **DV** | **80,90** |
| Master of Magic | DV | *94,90* |
| **Micro Machines** | **DA** | **53,90** |
| Nascar Racing | DA | *Vorb.* |
| **Pizza Connection** | **DV** | **87,90** |
| Project X | DA | *35,90* |
| **Sim City 2000** | **DV** | **87,90** |
| Star Crusader | DV | 80,90 |
| **System Shock** | **DV** | **87,90** |
| Theme Park | DV | 80,90 |
| **Tie Fighter** | **DV** | **94,90** |
| The Chaos Engine | DA | 53,90 |
| **Transport Tycoon** | **DV** | ***87,90*** |
| Turrican 2 | DA | *67,90* |
| **X-Wing** | **DA** | **87,90** |
| Wing Armada | DA | 70,90 |
| **Wings of Glory** | **DV** | ***87,90*** |
| World of Lemmings | DA | *67,90* |

Versandadresse:
**Topgame**
**Gewerbestr. 1**
**88690 Uhldingen**

BTX:
*Hirt#

CD-ROM

| Programm | | CD-ROM |
|---|---|---|
| Aces of the Deep | DV | *80,90 |
| Anstoss + World Cup | DV | 87,90 |
| Battle Isle 2 | DV | 87,90 |
| Battle Isle 2 Scenery | DV | 53,90 |
| Bioforge | DV | *87,90* |
| Bloodnet | DA | 67,90 |
| Commanche | DV | 94,90 |
| Creature Shock | DA | *Vorb.* |
| Dark Forces | DA | *Vorb.* |
| Der Clou | DV | 80,90 |
| Dragon Lore | DV | *80,90* |
| FIFA Soccer | DV | 67,90 |

| Programm | | CD-ROM |
|---|---|---|
| Falcon Gold | DA | 94,90 |
| Inferno | DA | *94,90* |
| Iron Assault | DA | *Vorb.* |
| Legend of Kyrandia 2 | DV | 107,90 |
| Lost Eden | DV | *Vorb.* |
| Maniac Mansion 2 | DV | 94,90 |
| Mega Race | DV | 67,90 |
| Myst | DA | 87,90 |
| NHL Hockey 95 | DA | 80,90 |
| Oldtimer | DV | 87,90 |
| Outpost | DV | 87,90 |
| Pinball dreamd Deluxe | DA | 73,90 |
| Privater + Strike Com. | DA | 87,90 |
| Raptor | DA | 54,90 |

| Programm | | CD-ROM |
|---|---|---|
| Rebel Assault | DV | 80,90 |
| Rise of the Robots | ?? | *Vorb.* |
| Sam & Max | DV | 94,90 |
| Star Trek: Generations | DV | *Vorb.* |
| System Shock | DV | *80,90* |
| The 11th Hour | DA | *121,90* |
| The Hidden Below | DA | 67,90 |
| Theme Park | DV | 80,90 |
| Tie Fighter | DA | *87,90* |
| Under a Killing Moon | DA | *107,90* |
| Wing Armada | DA | 80,90 |
| Wing Commander 1+2 | DA | 67,90 |
| Wing Commander III | DA | *Vorb.* |
| Wings of Glory | DV | *87,90* |

-- **Kostenlosen Katalog anfordern**
-- Versandkosten: Lieferung per Post NN 10,50 DM; Vorauskasse durch EC-Scheck 7,50 DM; Expreß zzgl. 7,-- DM; UPS +Ausland-Gebühren anfragen
-- **Versand nur im Sicherheitskarton**

-- EA = englische Version; DA = dt. Anl.; DV = komplett Deutsch
-- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten
-- **Händleranfragen erwünscht**
-- **Kein Ladenverkauf - Selbstabh. möglich**
-- Wir akzeptieren auch Kreditkarten (VISA, American Express)

-- **Vorbestellungen sind jederzeit möglich !!**
-- **Bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 20,--**
-- Spiele mit * waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
-- **Weitere Systeme auf Anfrage !!**

Es gelten unsere AGB

kommerziell oder nicht, ist egal – angeht: Ich persönlich halte sie für überflüssig, da die meisten Stücke weder textlich noch musikalisch einen Sinn ergeben. Weil ich eben einen anderen Geschmack habe. Destruktiv? Ja, für meine Gehörgänge.

kate

*Wie schreibt sich das jetzt eigentlich richtig? "Techno" oder "Tekkno", oder sind das wieder zwei verschiedene Sachen?*

*sz)*

## Persönliches Logbuch

Sternzeit 03:00:01
Hallo ASM, ich bin begeisterter Leser Euerer Leserbriefe, und bei den Space-Rat-Comics bekomme ich leuchtende Augen. Ach, wie wäre es mal mit einem Comicband mit DIN-A0-Enterpriseposter (ich brauch' eine neue Tapete). Äh, würdet Ihr den Brief nicht abdrucken, wenn ich zum Beispiel sagen würde, daß ich... *(Anm. d. Red.: zensiert!)* verkaufen möchte? So kommt man zu kostenlosen Kleinanzeigen. *(Anm. d. Red.: Denkste! – kate).* Hier übrigens meine Meinung über den PC-Amiga-Konflikt: Bla, bla...

2 Stunden und 4 Direktinfusionen Kaffee später.

Jetzt noch ein paar Fragen:

1. Könnte ich das Rezept für den weggeblasterten Vogel aus der ASM 9/94 haben?...

2. Warum nimmt mein PCI-AT-Controller die Platten im 32-Bit-Modus nicht an?

*(Anm. d. Red.: Die laufen nur bei 33 oder 45 UpM, Schellackplatten sogar nur bei 78. – kate*

*Grumpf! Also, eine Ferndiagnose ist zwar wie immer schlichtweg unmöglich. Aber... – ich nehme mal an, daß Du den 32-Bit-Festplattenzugriff unter Windows meinst. Die dafür zuständige DLL unterstützt nur einhundertprozentig WD-1003-kompatible Controller. Gewöhnliche IDE-Controller bemühen sich zwar um diese Kompatibilität, bei 1024 Zylindern ist aber spätestens Sabbat damit. Enhanced-IDE-Controller, die auch größere Festplatten unterstützen, vertragen sich mit dem 32-Bit-Zugriff nicht. Schalt ihn also einfach aus. Dein Plättchen ist auch so schnell genug. – sz)*

4. Habe ich schon erwähnt, daß ich mein CD-ROM-Laufwerk verschenken will?

*(Haaaben wollen! Biete dafür Original-Hosenträger mit Autogramm! – sz)*

5. Warum ist Captain Kirk dahin gegangen, wo noch nie ein Mensch gewesen ist, und weshalb war noch niemand da?

*(Anm. d. Red.: Weil er dauernd von Fragern Deiner Sorte umgeben war. Er hoffte, dort, wo noch nie ein Mensch zuvor gewesen ist, Ruhe zu finden – bis ihm auffiel, daß nun, da er da war, wo noch kein Mensch vor ihm verweilt hatte, ja nun doch ein Mensch da war, was ihn zu der Frage veranlaßte: "Bin ich's, weil ich denke?" Kurz darauf löste sich das Ganze – wie schon bei Ford Prefect und Arthur Dent – in ein Logikwölkchen auf. Das war's! – jb)*

P.S.: Für Rechtschreibfehler bei Murphys CG nachschlagen (S.148, sucht Euch eine aus).

Möge alles bei Euch bleiben.

**P.P. Abonnent**

*(Anm. d. Red.: Abonnent des Persönlichen Pechs?*

*kate*

*Du liest auch Pater Prauns neues Festzement?*

*jb*

*Und hier die noch fehlende Antwort zu 1:*

*Man nehme:*

- *vierzig Eier*
- *eine Banane*
- *zwei Pfund Mehl*
- *eine Dose Black Bull oder Flying Cow*
- *etwas Geduld*

*Zubereitung:*

*Die Eier an der Oberseite leicht einschlagen, das Eiweiß entfernen, anschließend das Eigelb in einen Topf geben. Unter Zugabe von Mehl rühren, bis sich ein gelblicher, klumpiger Teig gebildet hat. Kurz stehenlassen. Die Banane mit dem Mixer kleinhacken, anschließend mit dem Eiweiß vermengen.*

*Nun bilden wir aus der Eigelbmasse eine vogelähnliche Figur und bestreichen diese mit der Eiweiß-Banane-Mischung. Das Ganze in einer Backform in den Ofen stellen (220 Grad vorgeheizt) und 2 Stunden backen lassen, bis der Teig sich verhärtet hat. Form entfernen, den Vogel nehmen und mit Koffein-Trunk übergießen. Falls ihm keine Flügel wachsen, hast Du irgendwas falsch gemacht.*

*kate)*

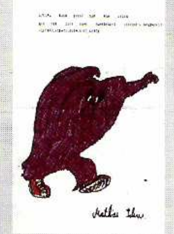
## Mehr Bilder

Hallo, ich bin's wieder. Ich hab' gehört, Ihr druckt Bilder ab. Deswegen schicke ich Euch drei meiner schönsten Bilder zu in der Hoffnung, daß Ihr sie abdruckt.

**Sega-Matze, befördert zu Captain Sega**



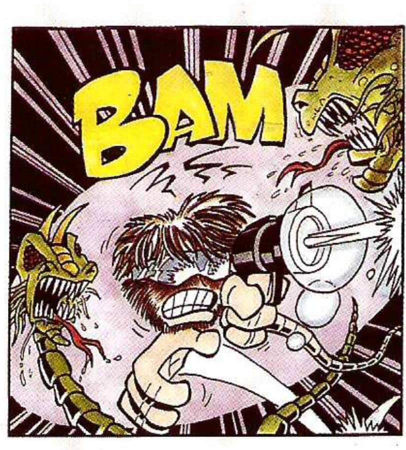




*(Anm. d. Red.: Irgendwie erinnern mich diese Bilder an damals, als ich in dem Irrglauben lebte, Offizier bei der Bundeswehr werden zu können, und die Prüfer in Köln mir ähnliches vorlegten. An eben jenen Bildern bin ich gescheitert – und so wurde ich dann ASM-Redakteur. Wie tief man doch sinken kann... – duckend vor Peter flücht.*

*kate)*









## Dunkle Streitkräfte

Ihr habt in der ASM 9/94 im Messebericht einen kurzen Text über Dark Forces verfaßt. Ich wollte wissen:
1. ob das Spiel auch auf einem 386DX 40 mit 4 MB RAM läuft.
2. Wann soll das Spiel in Deutschland erscheinen?
3. Wieviel kostet es in etwa?

**Thomas Konrad**

*(Anm. d. Red.: 1. Laufen sollte es schon irgendwie, aber die meisten neuen Games kriegen unterhalb von 486ern die große Schnarchitis. Na ja: Solange wir "Dark Forces" noch nicht haben, können wir auch nichts Genaues dazu sagen.*
*2. Sobald es fertig ist. Sorry, aber bei LucasArts variieren die angekündigten Termine, was sich allerdings stets positiv auf die Ergebnisse auswirkt.*
*3. Keinen Schimmer, rechne mal mit dem üblichen Preis (so ab 100 DM aufwärts).*
*kate)*

## Anruf am Abend

*(zum Feedback-Brief "Fragenkatalog" in ASM 9/94, S. 38)*
Ein herzliches Hi an die Red.. Zuallererst möchte ich mich bedanken, daß Ihr meinen "Brief" abgedruckt habt. Ich hätte wieder ein paar Fragen:
1. (an Thomas Morgen) Ich will immer noch den Bloody Mode bei Brutal Trombat. Bitte, bitte, bitte... *(Anm. d. Red.: Nun, dann will ich mal nicht so sein. Nimm das Kabel von Deinem VGA-Monitor und einen Seitenschneider. Knipse vorsichtig das G- und B-Kabel durch. Hast du alles richtig gemacht, solltest du in Zukunft in jedem Spiel und in jeder Anwendung den blutroten Blood-Modus aktiviert haben. Interessiert Dich vielleicht auch noch, wie man mit einer Flasche Schwefelsäure, einer Flex und einem Fäustel den Gore-Modus von Windows einschaltet? – tom)*
2. (an Vera Brinkmann) Danke für den Tip, wie man Quotenfrau wird. Ach, übrigens, ich wollte Dich noch fragen, ob Du nicht zufällig mit Dr. Brinkmann aus einer berühmten Klink im Schwarzwald verwandt bist? *(Anm. d. Red.: Du bist mindestens der Einmillionste, der das fragt, besonders erquickend am Telefon: Wie wird denn Brinkmann geschrieben, schreiben Sie sich wie der Prof. Brinkmann aus der ...klinik – ...stöhn, man sollte den Kurpfuscher umbenennen. – vb)*
3. (an Jürgen Borngießer) Du hast recht gehabt, der Amiga ist auch ganz o.k.. Aber Du hast mich auch ganz schön fertiggemacht, ich meine, wie soll ich mir so viel leisten, hä? Du arbeitest ja und verdienst wahrscheinlich auch nicht wenig, oder? Jetzt kommt's raus, was verdienst'n, hä? *(Anm. d. Red.: Ich wollte nicht den "Krösus" raushängen lassen, sondern nur auf den Satz 'Duhastjanur'nenAmiiiga" reagieren. Viele PCler sehen den Amiga nämlich immer noch als A500 mit einem Laufwerk und ignorieren geflissentlich, daß es etliche Details der "großen" Amiga-Rechner gibt, die beim PC auch in der Pentium-Form noch nicht berücksichtigt werden konnten. Ich freue mich jedesmal, wenn jemand wirklich interessiert ist und sich den Rechner mal erklären läßt. Gleiches gilt aber auch für Amiga-Besitzer, die unsachlichen Spott über die "DOSen" ablassen. Ach ja, was ich verdiene, wolltest Du wissen: Nun ja, ich wollte eigentlich in Gold aufgewogen werden, allerdings war unser Chef dagegen. Ich verdiene somit nicht das, was ich verdiene – oder so... – jb)*
4. ...Ach, übrigens habe ich jetzt DSA 2 gespielt: Ist einfach geil, das Spiel. Wo soll ich anrufen, bevor ich in die Redaktion zu Besuch komme...? Direkt bei der Red. oder wo?

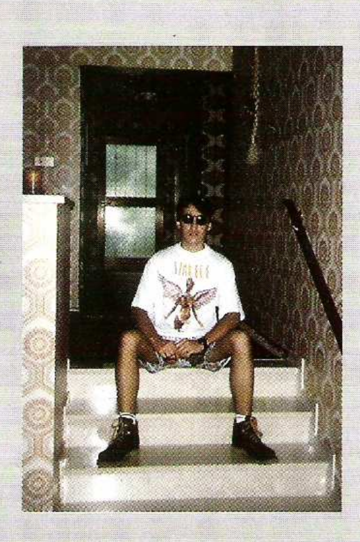
**Christian EHR**

*(Anm. d. Red.: An dieser Stelle muß ich etwas weiter ausholen (Vera, ducken!). Grundsätzlich kann uns fast jeder besuchen, der sich vorher anmeldet. Das ist in der Vergangenheit auch schon öfters vorgekommen. Nur jetzt, da sich das Jahr gen Ende neigt (hui!), ist bei uns richtiges Arbeiten angesagt (was nicht heißen soll, daß wir sonst nix tun). Plane Deinen Besuch also erst fürs neue Jahr. Schreibt uns, wann Ihr am liebsten kommen wollt, wie viele Ihr seid und wie-viele Mädels Ihr mitbringt...*
*kate)*

## Bild des Schreckens

...Bevor ich es vergesse, da habe ich wohl noch ein HOTOH mit beigelegt, tut mir echt leid, hehe.

**The Emperor**



*(Anm. d. Red.: Uns nicht, drum wird es auch gleich mit veröffentlicht. Würden es auch gerne wieder zurückschicken, aber da Du anno...arno...nühm... – Du weißt schon!*
*kate)*

## Umfangarm

Hallole ASM und ASM-Leser und -innen!
Mir war gerade langweilig, da dachte ich mir: Kauf doch die ASM und tu dir damit was Gutes. Gesagt – getan. Ich bin in den nächsten Laden gehetzt und habe mir die ASM geschnappt. Da ich im Geschäft keine Zeit hatte, sie durchzublättern, traf mich der Schock erst daheim. Denn was war das, DAS war doch nicht meine gewohnte, allzeitge-








**Special 24**
Alle Spiele auf CD!
Noch zu haben – bitte benutzt die Bestellkarte im Heft

**Gratis Katalog**
mit Spiele ohne Ende

Über **2000 Spiele** für **Amiga, PC und Macintosh** im Angebot und über **8000** verschiedene **Hard-** und **Software** Produkte. Der Katalog ist jeden Monat neu und jeden Monat stehen ca. **100 neue Spiele mehr** zur Auswahl! Also gleich Katalog anfordern, **kostenlos** und **unverbindlich**, bei:



Vertriebs GmbH
Hohenzollernstr. 90
80796 München
Tel.: 089/307 33 33
Fax 089/307 788 76
oder über BTX: A3#

liebte und verwöhnte (mit Schokokeksen) ASM. Nein, das konnte nicht wahr sein. Die Ausgabe 10/94 hat wohl gerade Kur gemacht, oder warum halte ich gerade nur knapp 100 Seiten ASM in der Hand? Das kann doch nicht Euer Ernst sein....
Und noch eine Frage: Eine Eurer Konkurrenzzeitschriften hat in einer etwas älteren Ausgabe einen Test von *Wumm* gemacht. Die schreiben nicht *Wumm* oder solche Verrenkungen wie Ihr. Warum? Habt Ihr von Eurem Schef (hehe) eine Anweisung, solche Spiele nicht beim Namen zu nennen und zu testen?

**Wanfred**

*(Anm. d. Red.: Das mit dem geringeren Seitenumfang hat uns auch wehgetan – Du weißt ja, am liebsten würden wir Euch telefonbuchweise zuschwallen und niemand sonst mehr zu Wort kommen lassen. Da kamen aber eines Morgens ein paar wirklich scheußliche, schleimtriefende Monster in die Redaktion und stellten sich als "wirtschaftliche Notwendigkeiten" vor. Wir mußten ihnen erlauben, ein paar Seiten mitzunehmen, sonst hätten sie uns selbst erst eingeschleimt und anschließend weggeschleppt. Na ja, abgesehen davon ist ja noch nicht aller Tage Donnerstag. Ich denke, in einer der nächsten Ausgaben können wir wieder kräftig Seiten drauflegen. Und was die *Wumm*-Geschichte angeht: Solange ein Spiel nicht indiziert oder gar (wie *Warzenbein 4E*) beschlagnahmt worden ist, gibt es für uns auch kein Hindernis, es zu testen. Weil aber Testberichte und Hinweise (besonders positive Bemerkungen) durchaus als Aufforderung zum Kauf des betreffenden Objekts aufgefaßt werden können, tauchen Sachen, die die BPjS "geoutet" hat, bei uns nur noch als Chiffren auf, und natürlich ohne jede Werbeaussage. Mit einer solchen würden wir uns tatsächlich strafbar machen, und das würde uns genau das kosten, was uns permanent fehlt, nämlich Geld. Außerdem ist doch die Geschichte mit den Namens-Chiffren ein guter Insider-Gag, findest Du nicht?*

*sz)*

## Mac Mac

Tach, Ihr ASMler.
Ich hab mir eben gerade die ASM Nr. 3, März 1994 angeguckt, und bin auf Seite 36 auf Gabriel Knight gestoßen. Dort steht, daß man zu dem Spiel gutes Englisch können muß oder können müßte oder so. Aber auch, daß es bald eine deutsche Version geben wird. Wird es diese auch für den Macintosh geben? Wenn ja, wann und wo? Und jetzt noch ein paar einfache Fragen:
1. Ist Gabriel Knight wirklich so schön gruselig?
2. Gibt es Horror-Spiele für den Mac?
3. Gibt es Sex-Spiele für den Mac?
4. Gibt es Spiele wie *Zoom!* auch für den Mac?

# FEED BACK SPLITTER

Wetten wir um 100 DM, daß Ihr diesen Brief nicht abdruckt?

**Dr. Acid & King Jeremy**

*(Anm. d. Red.: Wette gewonnen. Dr. Acid und King Jeremy, aufgepaßt, hier kommt der Wetteinsatz:DMDMDMDM DMDMDMDMDMDMDMDMDM DMDMDMDMDMDMDMDMDM DMDMDMDMDMDMDMDMDM DMDMDMDMDMDMDMDMDM DMDMDMDMDMDMDMDMDM DMDMDMDMDMDMDMDMDM DMDMDMDMDMDMDMDMDM DMDMDMDMDMDMDMDMDM DMDMDMDMDMDMDMDMDM DMDMDMDMDM ...Ächz... DMDMDMDMDMDMDMDMDM DMDMDMDMDMDMDMDMDM DMDMDMDM... – der Rest ist Porto- und Versandkostenanteil.*

*kate)*

Bis jetzt habt Ihr nur einen Brief von mir abgedruckt, obwohl ich Euch schon viele geschickt habe.

*(Anm. d. Red.: Ja. Stimmt.*

*sz)*

Warum habt Ihr so eine lange Leitung?

*(Anm. d. Red.: Der Eindruck täuscht. Wir waren lediglich die ersten Eschweger, die ISDN bekamen, und nun liegen die alten Strippen der drei Mützen... – pardon, der Telekom ungenutzt 'rum.*

*kate)*

Da ich hörte, daß bei Euch das Klopapier rar ist...

*(Anm. d. Red.: ...schickte er seinen Brief auf 'ner Sechstelrolle Särvis zweilagig, den wir leider nicht abdrucken können, da das Papier unmittelbar nach Eintreffen seinem Zweck entsprechende Verwendung fand.*

*kate)*

Kate rümpft schreiend diesen Brief mit einer Quadratwurzel.

*(Anm. d. Red.: Nee, wir drucken ihn erst gar nicht ab.*

*kate)*

*(Zur Amiga-Umsetzung eines Spielhallen-Jump'n'Run-Hits:)* Bitte helft mir. In der Spielo hatte ich nie Probleme, ihn hochzukriegen, aber auf dem Amiga klappt das bei mir nie.

*(Anm. d. Red.: Aufdenbodenschmeißundvorlacheninden-teppichbeiß.*

*kate)*












5. Lohnt es sich, ein CD-Laufwerk zu kaufen?
6. Könnt Ihr mir eine Komplettlösung zu "Rise of the Dragon" schicken? Denn mit dieser blöden Uhr im Hintergrund kann ich mich einfach nicht anfreunden.
7. Gibt es bei Gabriel Knight auch so einen Zeitdruck (eine Uhr im Hintergrund)?
8. Warum um alles in der Welt schreibt Ihr nix über den Mac? Da gibt es doch auch sehr gute Spiele. Oder schreibt wenigstens dazu, ob es das Spiel auch für den Mac gibt.

**Carlo V.**

*(Anm. d. Red.: Die Mac-Version trudelt dieser Tage ein, nur sind Mac-Spiele meistens englisch, so auch dieses. Von einer deutschen Mac-Version ist mir leider noch nix bekannt.*

*kate*

*1. Hast Du Dich schon mal mit Voodoo beschäftigt? Dann hast Du in etwa eine Vorstellung, wie gruselig es sein kann. Ich fand Gabriel Knight von der Atmosphäre her schon unheimlich.*

*vb*

*2. Dracula Unleashed, Flying Nightmares... – na ja, die Geschmäcker sind verschieden.*

*3. Es gibt Sex-CDs (z.B. Penthouse Interactive, allerdings ist die nicht sonderlich gut gemacht. Das Heft ist besser...)*

*4. Hab' ich noch keins gesehen.*

*5. Ja! Und nicht nur wegen Penthouse... Dirk vom Satz-Mac*

*6. Nein, können wir nicht, machen wir nicht, wollen wir nicht, und überhaupt und so.*

*kate*

*7. Nicht offensichtlich.*

*vb*

*8. Wenn ein Spiel fertig entwickelt ist, steht nicht immer fest, für welche Systeme es umgesetzt wird. Wenn es aber interessante (und eigenständige) Mac-Versionen gibt, dann wollen wir auch darüber berichten. Das übernimmt dann wahrscheinlich unser Mac-Insider Dirk Anhof; für'n wirklich gutes Game ist der immer zu haben.*

*sz)*

## Mein früheres Leben

*(Woche für Woche, meist am Montag, trudeln bei uns ein oder zwei Briefe von FUSI ein. Doch jetzt hat er sein Pseudonym geändert – und nach einer endlos langen Phase voller Sülz-Laber-Briefe tatsächlich etwas Interessantes zu Papier gebracht: Es handelt sich um einen Laber-Sülz-Brief. Und diesmal verzichte ich trotz Peters energischen Protests nicht auf Zwischenkommentare. – kate)*
Ich, der Computer.
Ob Ihr es glaubt oder nicht, in meinem ersten Leben war ich ein Interface. Das waren noch tolle Zeiten. Jeden Nachmittag konnte ich mich im hellen Schein der Megahertz-Anzeige... *(Anm. d. Red.: Nein, falsch... SONNTE ich mich, heißt das. Der hat aber auch eine Schrift... – kate)* ...und streckte alle 15 Pole von mir. Jeden Abend gab es einen kleinen Happen Software, manchmal sogar einen Nachtisch in Form einer Festplattenvergrößerung. Jedes Wochenende machte der Arbeitsspreicher eine haus... äh...towerinterne Fete. Fast alle waren einer Datenvergiftung nahe *(Anm.: Und ich einem Nervenzusammenbruch – kate).* Viele kleine RAMs wurden gezeugt. Doch dann geschah das für uns alle Unfaßbare! *(Anm. d. Red.: Kein Brief von Fusi? – kate)* Unser Besitzer, ein gewisser Peter S. (Name frei erfunden, der Autor) kam plötzlich auf den Gedanken, sich einen neuen Computer zuzulegen. Bei der darauffolgenden Massenpanik wurde ich dann getötet. *(Anm. d. Red.: Dieses Ereignis könnte sich sehr leicht bei Fusi wiederholen, wenn ich seiner Klasse seine Briefe mal gesammelt zukommen lasse. – kate).* Eine Schnittstelle stürzte sich in größter Verzweiflung vom Motherboard und knallte voll auf mich drauf. Mein so kurzes Leben war erst einmal zu Ende. Jetzt, drei Jahre nach diesem

## E-Mail an die ASM

In Heft 9/94 hatten wir es angekündigt: Ihr könnt uns in der Redaktion auch per **E-Mail** erreichen, Voraussetzung sind ein Modem und ein Anschluß an eines der Netze in Deutschland. Leider gab's da zu Anfang herbe Probleme, und ein paar Messages könnten im Zuge des anfänglichen Chaos' unbeantwortet geblieben sein. Außerdem gab's großes Geschrei um die FIDO-Adresse. Die ASM hängt am Z-Netz (UseNet) und kann nur über Gates vom FIDO aus erreicht werden. Der angegebene FIDO-Node war jedoch der Anschluß einer FIDO-Box und nicht der unserer Z-Netz-Box, was zu einer ziemlichen Verwirrung führte. Dank der jeweiligen Sysops (Willi Marquardt und Garry Glendown) konnte ich den "gordischen Knoten" entknoten, dank der schnellen Hilfe beim Registrieren (Jochen Herz) konnte ich hier alles wieder installieren. Also, auf ein Neues: Für **E-MAIL an die ASM** nutzen **Z-Netz- / UseNet-User** diese Mailing-Adresse:
**ASM@INSIDER.SUB.DE**
User aus dem **FIDO** wenden sich bitte per **Crashmail** an die Adresse **2:2461/158.**
Noch was: Die ersten Vorschläge zur Erweiterung des ASM-Anschlusses sind von mir gelesen und für gut befunden worden, allerdings möchte ich erst mal abwarten, wie der E-Mail-Anschluß überhaupt ankommt. Also ran an Rechner und Modem, und schreibt was. Die Koordination des Points haben Vera und ich – wer an einen der anderen Redakteure schreibt, möge dies bitte kenntlich machen. Wer seinen Leserbrief abgedruckt haben möchte, ebenfalls. Alles klar? Dann immer ein klares 8N1! :-)

*Jürgen*


**SCL-Versand**
Bahnhofstr.111 32584 Löhne
**Tel.05732/66133 Fax 66136**
**Wir liefern Spiele für PC,CD-Rom, Amiga,SNES,3DO,Jaguar und Sega Mega Drive.**
Versand p.Post NN zz.8,50 DM.
Fordern Sie bitte unsere Preislisten an.

| Artikel | Preis |
| --- | --- |
| 3,5" Floppy PC | 69- |
| Streamer Connor | 259- |
| Streamer Tapes(formatiert) | 29- |
| Mitsumi FX001D | 249- |
| Mitsumi FX300 IDE | |
| Matsushita 562-B | 298- |
| Soundblaster Pro Value Ed. | 169- |
| Orchid Game Wave32 | 249- |
| Orchid Sound Drive EZ | 199- |
| 1 MB SIMM(Stand 1.9.94) | 67,- |
| 540 MB HD | 498- |

Weitere Hardware auf Anfrage: Preise können schwanken

| | CD |
| --- | --- |
| 11th Hour dA | 115.- |
| Anstoss WC Ed. dt | 89,- |
| Battle Isle 2 dt | 77,- |
| B.I. 2-Erbe des Titan dt | 49,- |
| Bloodnet dA | 69,- |
| Chessmaster 4000 Turbo | 78,- |
| Der Clou dt | 82,- |
| Der Planer + Data dt | 84,- |
| Desert Strike dA | 69,- |
| Doom 2-Hell on Earth dA | 89,- |
| Dream Web dt | 82,- |
| FIFA Soccer dt | 69,- |
| Hell * | a.A. |
| Hurra Deutschland dt | 72,- |
| Mad Dog McCree 2 e | 84,- |
| Myst dA | 89,- |
| NHL Hockey 95 dA | 82,- |
| Nightowl 13 e | 43,- |
| Outppost dt | 87,- |
| Pegasus 5.0 dA | 45,- |
| Pinball Dreams Deluxe dA | 74,- |
| Privateer+Strike C. | 92,- |
| Sam+Max dt | 87,- |
| Simon the Sorcerer dt | 89,- |
| Star Crusader dt | 77,- |
| Subwar 2050+Mission dt | 98,- |
| Syndicate Plus dt | 98,- |
| Terminator Rampage e | 72,- |
| Theme Park dt | 87,- |
| Ultima 8+SAP dt | 87,- |
| Under a Killing Moon * | a.A. |
| Virtual Valerie II e * | a.A. |
| Wings of Glory dt * | a.A. |
| W.C.Armada dA | 82,- |

**Erotik-CD´s auf Anfrage und gegen Altersnachweis**
Mit *-versehene Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.Preisirrtümer-und Änderungen bleiben vorbehalten.

| | PC | Am |
| --- | --- | --- |
| Alien Legacy dA | 69,- | ----- |
| Anstoss dt | 69,- | 69,- |
| Anstoss WM Ed. | 55,- | 55,- |
| Apocalypse dA | ---- | 46,- |
| Armoured Fist * | a.A. | ---- |
| Beneath a St. Sky dt | 69,- | 59,- |
| Battle Isle 2 dt | 79,- | a.A. |
| Battle Bugs dt | 69,-,- | ---- |
| Colonization | 98,- | ---- |
| Death or Glory dt | 87,- | 84,- |
| Der Clou dt | 82,- | 66,- |
| Die Siedler dt | 79,- | 79,- |
| Doom 2-Hell on Earth* | 99,- | ---- |
| Dream Web dt | 82,- | 69,- |
| Hattrick-BMP3 dt | 82,- | 79,- |
| Hokum KA50* | a.A. | ---- |
| Hurra Deutschl. dt | 72,- | ---- |
| Indy Car Racing dA | 59,- | ---- |
| Indy Car Track Pack | 35,- | ---- |
| FIFA Soccer dt | 66,- | a.A. |
| Kolumbus dt | 82,- | 75,- |
| Lands of Lore dt | 56,- | ---- |
| Mad News dt | 87,- | a.A. |
| Maniac Mansion 2 dt | 89,- | ---- |
| Oscar dA | 59,- | 44,- |
| Overlord e | 87,- | ---- |
| Pizza Connection dt | 87,- | 79,- |
| Rüsselsheim dt | 68,- | 59,- |
| System Shock dt | 77,- | ---- |
| Theme Park dt | 79,- | ---- |
| Tie Fighter dA | 87.- | ---- |
| Ultima 8 dt | 55,- | ---- |
| Universe dt | a.A. | 64,- |
| Wing C. Armada dA | 69,- | ----- |

furchtbaren Absturz, liege ich bei Fusi zu Hause. *(Anm. d. Red.: Viel älter ist Dein Herrchen aber auch nicht, oder? – kate).* Allein und verlassen.

Joypad: Früher wurde ich wenigstens ab und zu mal gedrückt, mal hektisch, mal zärtlich. Doch jetzt beschäftigt er sich angeblich mit Leben, und ich langweile mich zu Tode. Wer auf der Suche nach einem netten, schwarzen, zweijährigen Joypad ist: helft mir.

**Karl "Jonny" Joypad**

*(Anm. d. Red.: Du wunderst Dich, daß Dich Fusi so verkommen läßt? Wo er doch nichts Besseres mit seiner Zeit anfangen kann, als Leserbriefe zu schreiben? Oder wolltest Du mir unterschwellig mitteilen, daß Fusi jetzt eine Freundin hat (was ich mir beim besten Willen nicht vorstellen kann)? Wie dem auch sei – als in den Sommerferien kein einziger Brief von ihm kam, fehlte mir irgendwas. Man gewöhnt sich halt an alles. Fazit: Ich bin anscheinend maso – und bescheuert obendrein, ich unterhalte mich gerade mit einem Joypad.*

*An Fusi: Hege und pflege Dein Joypad, es vermißt Dich doch so. Ach ja, viele Leser(innen) haben den Wunsch nach einem Foto von Dir (Fusi!) geäußert. Oder soll ich denen die Adresse geben? PS: Schönen Gruß von Daniel, Deinem Schul-Hintermann, der uns wieder mal zur gleichen Zeit geschrieben hat.*

*kate)*

## Autogramm-Jäger

Hallo, Tanteonkelmuttivattischwesterbruderomiopicousincousinebaseenkelneffeschnukkelputzi Feedback (puh). Eure Timewrite ist echt super. Ich kapier' zwar nicht, was Ihr damit so dem Volk beibringen wollt, ist mir aber auch total egal. Ich hab' da mal ein paar Fragen:

1. Wäre es nicht praktischer, bei Euren "Gesammelten Werken" auch noch die Gesamtwertung links oder rechts daneben zu schreiben? Sonst müßte ich immer die schönen ASMs aus dem Regal raussuchen.

*(Anm. d. Red.: Aber genau das ist der Zweck der Übung. Am Ende würde sich jeder nur die Januar-Ausgabe kaufen, weil da ja alle Titel des Vorjahres drinstehen. – kate)*

2. Was hatte jotbeh eigentlich in Mathe? Seit wann ist ein geometrischer Körper, bei dem die parallel zueinander liegenden Seiten gleich lang sind, ein Viereck, hä? Ich zitiere aus Feedback ASM 10/94, Seite 34, "Schleimpost": "...denn unser Heft ist viereckig. Jawohl. jb."

*(Anm. d. Red.: Ich glaube, der war auf 'ner Baumschule. Geometrische Körper... – was war das noch gleich? Kegel, Zylinder, Kugel... Kugel? Weia... – kate*

*HERRSCHAFTSZEITEN! WENN MAN DAS HEFT AUS EINER HÖHE VON 17,73738756 METERN MIT EINER KLEINBILDKAMERA FOTOGRAFIERT, DEN FILM ENTWICKELN LÄSST UND EIN FOTO IN DER GRÖSSE 9X13 HERSTELLT – DANN IST ES VIERECKIG!!! – jb)*

3. Wie spät ist es?

*(Anm. d. Red.: Vera liest gerade die Tageszeitung, folglich muß es zwischen 8 und 17 Uhr sein. – kate*

*Kate kann mal wieder die Uhr nicht lesen – wie üblich! Es ist 23.55 Uhr! Vorher komm' ich nicht zum Lesen. – vb)*

4. Krieg' ich 'ne Autogrammkarte von allen Redakts?

*(Anm. d. Red.: Ist leider nicht machbar. Uns sind die Fahrzeuggewichte ausgegangen. Seufz... – kate*

*Von mir erst recht nicht... – grummelbrummel...viereckig... – grumpf... – jb)*

15. Wann ist Heiligabend?

*(Anm. d. Red.: Leise rieselt der Kalk, ich ertränk' ihn im Alk. Schmerzhaft spür' ich die Zeh, ist das Christkind in der Näh? – kate*

*Lussig, lussig, drallala, balld isch wieder Bohle da... – jb)*

**Der kleine fiese ASM-Leser von nebenan**

## Rad ab

Hallo ASM! Es ist mal wieder soweit, das Schreibfieber hat mich gepackt, und Ihr müßt mir zulesen. Gratulation, ich bin jetzt seit der 2/92 dabei und habe folglich mehrere Redaktionen überlebt. Ich muß sagen, all die Änderungen haben Eurer Zeitschrift gutgetan.

Zu 11/94, Seite 72: Eure Mütter hatten wohl ein Rad ab, wie sie Euch das haben schreiben lassen. Mir sind da vor Schreck glatt die Radmuttern abgeprungen. *(Anm. d. Red.: Liegen die jetzt auch bei Barsinghausen? – kate).*

Neues Thema – Raubkopierer-Alltag. Sind wir schon auf dem Weg zu Sim-Raubkopierer? Meine Antwort: ja! Ich werde in die Schule so komisch angeschaut, wenn ich sage, daß ich keine Raubkopien besitze. Und das an einem Gymnasium. Ich besitze zwölf Spiele, und für jedes neue spar' ich vier bis fünf Monate, wobei ich noch auf Sonderangebote oder 3er-Packs achten muß. Deswegen bin ich noch lange kein Biedermann. Ich höre Hardrock und Heavymetal, verOOPSE Lehrer und Mitschüler, und schreibe hin und wieder auch eine 4. Ich bin also ein durchschnittlicher Jugendlicher, und trotzdem besorge ich mir keine Raubkopien.

Jetzt heißt es bei den Lesern garantiert wieder Streber, Saubermann, Schleimer, und sie stellen sich einen dürren und schmächtigen Brillenträger vor, was ich garantiert nicht bin (1,80 m, 76 kg). Man kann auch ohne Raubkopien leben.

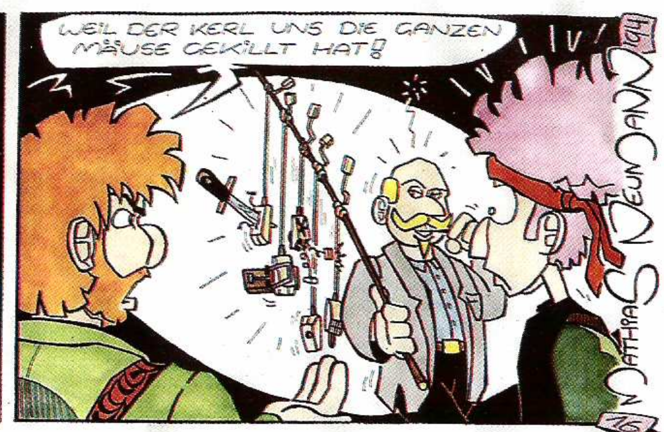
**Andreas**

*(Anm. d. Red.: Fassen wir noch einmal zusammen: Dies war der Brief eines mittelgroßen, knapp übergewichtigen, ehrlichen Computerusers, der jüngst beim Lesen der ASM seine Radmuttern verlor. Guuuut, Trafford!*

*kate)*





Panik bei Tronic

# Eine schreckliche nette Red.: Der Zornchef

## Auflösung des Diabo-logic-Adventures aus Heft 11/94

Ein merkwürdiger Platz für eine Adventure-Lösung? Aber es ist ja auch ein merkwürdiges Adventure. Nicht nur, daß es in unserer "schrecklich netten Redaktion" spielt. Man braucht auch keinen Computer, um zockenderweise ins Abenteuer einzusteigen. Die ASM 11/94 und eine Portion Verrücktheit genügen. Für diejenigen, die sich zwischen Cyberspace-Automaten und Manuskriptstapeln hoffnungslos verirrt haben, kommt hier und jetzt der komplette Lösungsweg:

**91** (Greife in Mülltonne) Die Dose mit roten Heringen (Code: 13) einsacken.

**112**(Sprich mit Marcus Höfer) Das Thermometer (Teilcode: 177) mitnehmen.

**122**(Sprich mit Peter Schmitz) Peter rückt einen Zettel (Code: 267) raus.

**175**(Rufe Oma Maböse an) Geburtstag (274) der Oma merken. (Ihre Telefonnummer steht auf dem Pinboard in Bild D.)

**404**(Benutze Türcode – nämlich Omas Geburtstag – mit Codetür) Die Tür öffnet sich, und man findet Jürgen Borngießer (Raumobjekt: 190) dahinter.

**457**(Benutze Zettel mit Jürgen Borngießer) Jürgen haut ab und läßt zwei Gameboys (Teilcode: 89) zurück.

**137**(Gib Cyber-Man-Spieldisk an Klaus Trafford) Klaus überspielt auf die Disk sein "Bloom"-Spiel (Code: 508).

**618**(Gib Bloom-Disk an Vera Brinkmann) Vera überspielt das Game mit ihrem Layout-Text (Code: 276).

**456**(Gib Layout-Disk an Doktor Maböse) Der Doc läßt die neueste ASM fallen (Code: 536).

**606**(Gib ASM an Spion) Der Spion rückt sein Fernglas (Teilcode: 112) raus.

**193**(Gib Heringsdose an Doktor Maböse) Der Doc öffnet mit einem Schraubenzieher die Dose (Code: 255).

**255**(Benutze die geöffnete Heringsdose mit Turbo-Pascal) Turbo-Pascal futtert die Dose leer (Code: 26). Yak!

**116**(Benutze leere Heringsdose mit Marcus Höfer) Dem Chef fällt eine Diskette (Code: 515) aus der Tasche.

**675**(Benutze Disk mit Cyberpilot-Automaten) Die Lautsprecher (Code: 24) gehen kaputt. Einsacken!

**174**(Gib defekte Lautsprecher an Thomas Morgen) Der rückt dafür einen Kopfhörer (Teilcode: 145) raus.

Die Teilcodes zusammenzählen. (177 + 89 + 112 + 145 = 523)

**703**(Gib Bauteile an Doktor Maböse) Der baut einen Virtual-Reality-Helm (Code: 28) zusammen.

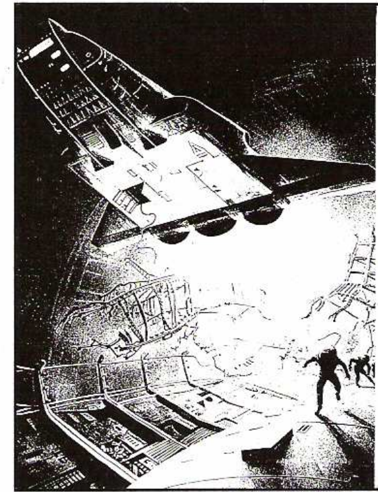
**148**(Benutze VR-Helm mit Klaus Trafford) Der holt das Cybo-Man-Spiel zurück und installiert es in den Helm (Code: 39).

**139**(Gib spielbereiten VR-Helm an Peter Schmitz) Der dreht durch und läßt die Peitsche (Code: 263) fallen.

**323**(Benutze Peitsche mit Baum) Man findet im Baum den echten Peter Schmitz (Raumobjekt: 200).

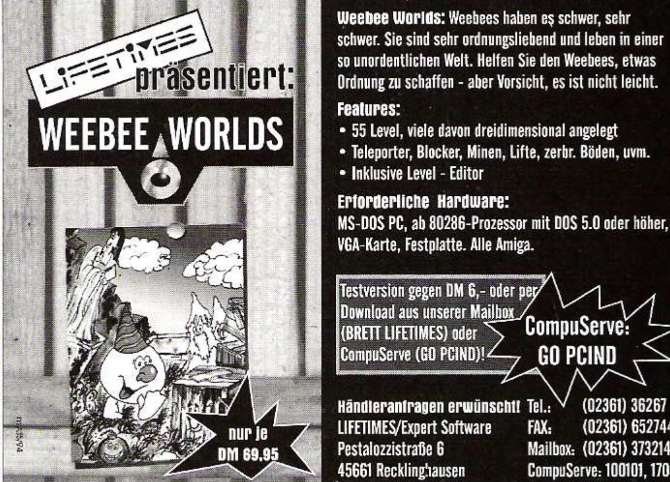
**226**(Benutze leere Heringsdose mit echtem Peter Schmitz) Der Chefred. kommt frei und tobt Richtung Tronic-Verlag.

*Das Spiel ist gelöst!* (Man stelle sich jetzt eine megamäßig geile Endsequenz vor...)

STAR CLUSTER

Nehmen Sie teil an der Besiedelung des unendlichen Weltraumes!
In diesem epochalen Simulationspostspiel erforschen, erobern und entdecken UNENDLICH(!) viele Mitspieler aus ganz Europa im DREIDIMENSIONALEN RÄUMLICH UNBEGRENZTEN DECOS-UNIVERSUM immer wieder neue Welten (mit extra Karten) und Artifakte!
Entwerfen Sie selbst Ihre eigenen Raumschiffe mit den unterschiedlichen wissenschaftlichen Entdeckungen!
Lernen Sie die Geheimnisse unbekannter Planeten und des unendlichen Weltalls kennen!
Ausführliches Info:
DECOS GmbH
Postfach 10 06 38
60006 FRANKFURT/MAIN
(Tel. 069/29 22 33, Mi+Do 16 – 18 Uhr)




# Disketten

**Wir stehen ohne Wenn und Aber für die Qualität unserer Disketten ein und geben Ihnen 1 Jahr Garantie.**
**Extrem hohe Qualitätsstandards bei derart günstigen Preisen? Wie geht das? Ganz einfach! Wir arbeiten vor Ort mit den Herstellern zusammen, kontrollieren durch unsere Inspektoren ständig die Qualität und können ohne großen Zwischenhandel direkt an Sie liefern:**
5.25" Disks bitte nachfragen. Händleranfragen erwünscht.

| 3.5" DD | | 3.5" HD | |
|---|---|---|---|
| 10 St. | 6.50 | 10 St. | 6.50 |
| 100 St. | 59.90 | 100 St. | 63.90 |
| 200 St. | 117.90 | 200 St. | 125.90 |
| 400 St. | 229.90 | 400 St. | 239.90 |
| 1000 St. | 549.90 | 1000 St. | 559.90 |

| 3.5" HD Formatiert 1.4MB | |
|---|---|
| 10 St. | 6.90 |
| 100 St. | 66.90 |
| 200 St. | 129.90 |
| 400 St. | 249.90 |
| 1000 St. | 589.90 |

Henkel & Triebner Disksysteme
Denisstraße 45 90429 Nürnberg ☎ 0911/268977 Fax 0911/268973

*Hiermit wird bestellt:*

Ich nehme Sie beim Wort und möchte folgende Disketten mit einem Jahr Garantie bestellen; - und das möglichst flott per

☐ Nachnahme (Kosten 9.90) ☐ Scheck (Kosten 6.50)

.......... Stück 3.5" DD .......... Stück 3.5" HD

.......... Stück 3.5" HD FORMATIERT 1.4MB

Absender:

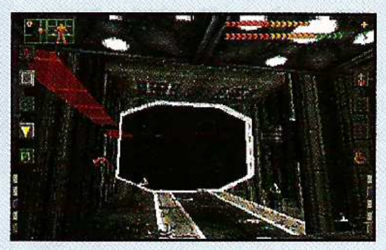
Henkel & Triebner Disksysteme Denisstr. 45 90429 Nürnberg Tel 0911/268977

# Horrortrip im Cyberspace

**SYSTEM SHOCK**

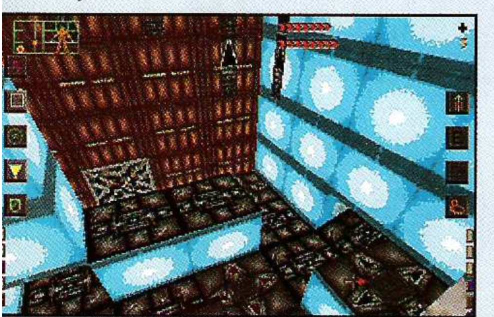
**PC, 130 DM**, geplant für: **PC-CD-ROM** (in SVGA), Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Electronic Arts**, Deutschland.

**Hacker werden ist nicht schwer, Hacker sein dagegen sehr. Diese leidvolle Erfahrung machst Du bei SYSTEM SHOCK, wo auf einmal nur noch schnelle Schuhe und noch schnellere Reflexe zwischen Dir und den Monstern eines übergeschnappten Supercomputers stehen.**



▲ *Riesige Hangarhallen dürfen nicht fehlen*

Einige Leute sparen jahrelang auf einen Urlaub, anderen fällt eine Fernreise in den Schoß: In diesem Fall handelt es sich um das Jahr 2072 und um einen Trip zur Raumstation Citadel 1, zu finden gleich neben dem Saturn. Auf Citadel 1 werden zum einen diverse Forschungsprojekte durchge-



▲ *Ein Laderaum voller Antigrav-Lifts – nur, wie schaltet man sie ein?*

führt, zum anderen dient die Station aber auch als Basis für den Erzabbau im Asteroidengürtel. Die sich bietende grandiose Aussicht interessierte den Helden bei der Anreise jedoch wenig. Er dachte nur an jenen ominösen Abend zurück, an dem er bei dem Versuch, sich in streng geheime Datenbanken zu hacken, erwischt wurde. Die drohende drakonische Strafe machte ihm die Entscheidung leicht, als ihm das 'Angebot' unterbreitet wurde, statt dessen auf Citadel einige 'Programmierarbeiten' zu übernehmen.

Und überhaupt, was sollte schon dabei sein: Bei dem Forschungsprojekt Shodan handelte es sich schließlich nur um den Zentralcomputer von Citadel und um die erste KI, die eine eigene Persönlichkeit entwickeln konnte. Unser Held mußte eigentlich nur ein paar Ethik-Barrieren in Shodans Grundprogrammierung entfernen, die laut dem Leiter des Projekts 'völlig überholt' waren. Als Gegenleistung wartete nicht nur eine Amnestie auf ihn, sondern auch noch eine sündhaft teure implantierte Bioschnittstelle, mit der man sich über das zentrale Nervensystem direkt in Computerprozesse einklinken kann. Wenn das nicht der Traum eines jeden Hackers ist... – Wie dem auch sei, nach erfolgreicher Arbeit landet der Held nun erst auf dem Operationstisch und dann für ein paar Monate in einer der Heilschlafkabinen.



▲ *Tausend Räume und überall geheimnisvolle Winkel und Ecken*

## Böses Erwachen

Soweit die Vorgeschichte. Nach dem schick animierten Intro bin ich echt heiß drauf zu sehen, was das Game nun eigentlich zu bieten hat. Maus und/oder Tastatur liegen griffbereit da, der Kaffee brodelt, das Telefon ist abgestellt. Bis morgen früh wird mich keiner mehr stören. Also los.

Ich verlasse in der Rolle meines Helden die Kabine und schaue mich durch seine Augen ein bißchen in der Raumstation um. Mir wird ziemlich schnell klar, daß an einen Heimflug nicht zu denken ist, denn in den Korridoren liegen überall leblose Körper herum, Brandflecken und Explosionsspuren überziehen die Wände, Müll und Unrat bedecken den Boden. Die medizinische Abteilung, in der ich aufgewacht bin, ist bis auf ein paar Wartungsdroiden leer. Sehr seltsam.




▲ *Düstere Korridore mit flackernden Lampen – wo bleibt der verdammte Elektriker?*

Um mich besser zurechtzufinden, lese ich erst einmal die E-Mails, die in den letzten Monaten aufgelaufen sind. Die erste Nachricht ist von mir an mich selbst adressiert und enthält wichtige Daten, die ich vor meiner Operation vorsichtshalber zusammengestellt hatte. In einer verschließbaren Nische finde ich ein paar recht praktische Utensilien, die ich genauso einpacke wie das handliche Rohr – man weiß ja nie, wozu sowas noch gut ist. Das Einsammeln dieser Gegenstände macht übrigens gleich mit einer Besonderheit der System-Shock-Steuerung vertraut, denn neben dem normalerweise sturen herumgelaufe in der Waagerechten kann man hier auch auf den Boden und zur Decke schauen. Dabei ist der Winkel stufenlos verstellbar und es ist möglich, annähernd senkrecht nach oben bzw. unten zu sehen. Ganz neue Möglichkeiten eröffnet auch die Tatsache, daß man flach liegend über den Boden robben und sich sogar um Ecken lehnen kann, ohne ganz herumzugehen.

## Robots on the Rampage...

So, und jetzt heißt es Action, denn meine Aktivitäten erregen das Mißfallen der Wartungsdroiden, die mit ihren Stahlklauen auf mich losgehen. Mit dem Rohr gebe ich den Jungs kräftig einen auf die Mütze, indem ich es in meinem Menü als 'zu benutzenden Gegenstand' einstelle. Das Rohr erscheint daraufhin

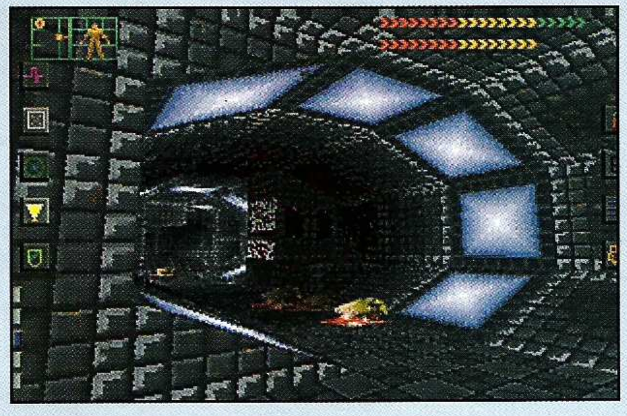




so am unteren Rand meines Sichtfelds, als hätte ich es direkt in der Hand. So eine Waffe ist allerdings auch echt nötig, denn wenn sich schon friedliche Wartungsmaschinen wie tollwütige Hunde benehmen, was erwartet mich wohl außerhalb der Krankenstation? Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste!

Ich öffne also vorsichtig die Haupttür und bin nicht sehr überrascht, als ein kahlköpfiges Etwas in zerfetzten Lumpen mit messerscharfen Krallen auf mich losgeht. Huch, ist das schön gruselig! Mein Bleirohr hilft auch hier, aber bevor ich das Vieh endgültig in Einzelteile zerlegt habe, bekomme ich leider eine ordentliche Dosis Klauenkratzer ab. Zum Glück gibt es in der Krankenstation eine Compudoc-Konsole, die mein Spiel-Alter-Ego im Handumdrehen wiederherstellt. So, zurück zur Haupttür und noch mal zwei Pfund Vorsicht zusätzlich.

Diesmal komme ich raus, ohne gleich eins auf die Nase zu kriegen. Vor mir liegt ein achteckiger Korridor, der nur durch einige flackernde Neonröhren erhellt wird, weite Teile des Gangs liegen gänzlich im Dunkeln. Während mein Spielheld vorsichtig durch die Gänge schleicht, macht sich auch auf meiner Seite des Screens irgendwie ein beklemmendes Gefühl breit, zu gespenstisch echt wirken die mit Graffiti verschmierten Wände, die vielen Brandflecken, Blutlachen, Einschußlöcher und Spuren schwerer Explosionen. Plötzlich fängt mein Herz an zu rasen: Am Ende des halbdunklen Gangs regt sich etwas. Das Biest, das mich vorhin angegriffen hatte, war offensichtlich kein Einzelstück, denn jetzt kommen seine Kumpels angeschlurft. Wäre ich nur mit dem Rohr bewaffnet, sähe meine Zukunft schlecht aus! Zum Glück habe ich aber bereits eine kleine Pfeilpistole gefunden, deren Magazin zwar halb leer ist, die aber meine einzige echte Verteidigungschance darstellt. Ich schieße auf einen der heranschleichenden Schatten, und das Aufblitzen des Mündungsfeuers durchschneidet das Dunkel für eine Sekunde. Langsam rückwärts gehend schieße ich das komplette Magazin leer und erwische auch alle meine Gegner. Ich durchsuche die Bestien und fördere dabei einige Medipacks zutage, die noch sehr hilfreich sein werden, denn an schlagkräftigen Gegnern der verschiedensten Arten herrscht auf Citadel wahrhaftig kein Mangel (die Untertreibung des Jahres!).



▲ *Die Gänge der Hospitaletage – fies dunkel und wenig hygienisch*

## Puzzelei und Cyberspace

Langweilig wird es bei diesem actiongeladenen Baller- und Knobelgame ganz sicher nicht: **System Shock** wartet mit einem riesigen Spielareal auf. Von der Zentralachse der Raumstation aus zweigen die einzelnen Sektionen der Stockwerke ab. Neun Ebenen umfaßt die Station insgesamt, von denen jede einem speziellen Verwendungszweck zugedacht wurde: Da gibt es die Forschungsabteilung, Wartungsebenen, Docks und die Kommandoebene. Man lernt sehr schnell, daß lineares Denken und Vorgehen hier wenig Sinn haben, denn schon der Aufbau der einzelnen Etagen ist komplex und verwirrend. Zum Glück wurde eine phantastische Automapping-Funktion ins Spiel eingebaut.

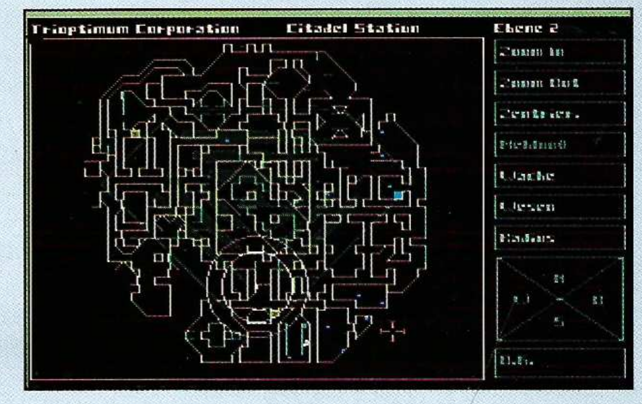
Neben der jeweiligen Hauptetage gibt es Versorgungsschächte, Zwischenstockwerke, Kabelkanäle und Lüftungsrohre, durch die man gehen, rennen und manchmal auch nur kriechen kann. Zusätzlich finde ich Dutzende von Geheimtüren zu versteckten Räumen und Sicherheitstüren, die nur auf den richtigen Code reagieren. Diese Türschlösser sind oft noch mit Puzzlemechanismen versehen, in denen erst die richtige Kombination von Verbindungsdrähten gefunden werden muß, bevor der Zugang gewährt wird. Neben dem Feuerfinger ist also auch reichlich Grips gefragt.

Ein weiterer wichtiger Abschnitt der Station ist der Cyberspace, der über spezielle Terminals erreicht werden kann. Die einzelnen Bereiche dieses virtuellen Raums erscheinen als Hallen, die in nicht gefüllter Vektorgrafik gezeichnet wurden. Dort schweben Datenfragmente, Programme und natürlich auch Shodans virtuelle Bösewichter umher. Während man selbst ebenfalls mehr oder minder gemütlich durch diese Hallen und die verbindenden Korridore gleitet, müssen dort vor allem Daten eingesammelt werden. Des öfteren passiert es, daß Türen nicht nur ein normales, sondern auch noch ein Cyberspace-Schloß haben. So ein Gerät läßt sich nur im Cyberspace entriegeln.

*Komfortables Automapping, bei dem sogar eigene Kommentare eingegeben werden können* ▼

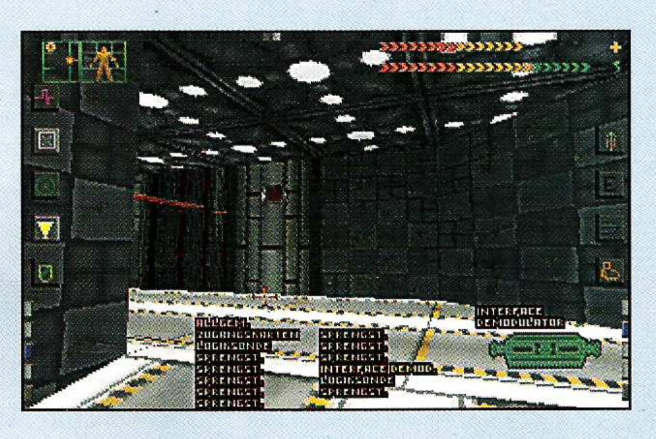
## Wenn Cyborgs Amok laufen

Wie sich das für ein anständiges Actiongame gehört, wird man bei den diversen Aktionen im Normal- und im Cyberspace eigentlich ständig gestört.




Hinter jeder Ecke lauert Gefahr, denn nicht nur fiese Mutanten stellen mir nach, auch Cyborgs und Jumper-Robots (eigentlich nichts anderes als großkalibrige Kanonen auf Beinen) bevölkern die Gänge en masse, halten mich dauernd in Atem und meinen Feuerfinger in Höchstform.

Was sich auf der Station während meines Heilschlafs zugetragen hat, wird mit der Zeit auch so langsam klar, denn mir fallen immer wieder Disketten mit gespeicherten E-Mails der verblichenen Besatzungsmitglieder in die Hände: Das Computergehirn Shodan ist größenwahnsinnig geworden, seit es ein eigenes Bewußtsein entwickelt hat und ihm die Ethik-Barrieren fehlen, die ausgerechnet ich ihm entfernt habe. Bescheiden wie es ist, hält es sich für Gott, weil es in den Biolabors der Station Viren gezüchtet hat, mit denen die




▲ *Die Hangarebene, verwaist und verlassen (dem Laser sei Dank)*







Besatzung in neue (ziemlich eklige) Lebensformen umgewandelt wurde. Die Menschheit auf der Erde soll natürlich auch in den Genuß dieser geschmackvollen Verwandlung kommen. Mit einem Minen-Laser, der normalerweise dazu verwendet wird, kilometergroße Asteroiden in handliche Teile zu zerlegen, gedenkt Shodan zunächst die Erde zu beschießen. Alle Menschen, die das überleben, will er dann mit seinen Zombie-Viren bearbeiten.

## Höllenstory mit himmlischer Technik

**System Shock** ist ein phantastisches 3D-Abenteuer-Actiongame, das mit der besten 3D-Engine glänzt, die es momentan gibt. In puncto Geschwindigkeit braucht sie keinen Vergleich zu scheuen und geht dabei deutlich einen Schritt über reines 'Schnellsein' hinaus: Das Tempo hängt bei System Shock nicht von der Hardware ab, sondern davon, wie ausgeruht Dein Held ist. Ein topfitter Charakter kann zuerst rennen wie der Teufel, wird dann aber mit zunehmendem Grad der Erschöpfung immer langsamer. Wie im echten Leben halt. Überhaupt vermittelt das ganze Game ein überraschend starkes Maß der Realität. Man kann Leitern hinaufklettern, sich an Vorsprüngen hochziehen, über Gräben springen und in enge Nischen kriechen. Nur Nase putzen muß man nicht. Ein weiterer absoluter Glanzpunkt des Games sind die Lichteffekte. Flackernde Neonröhren, Schalter, mit denen in dunklen Räumen das Licht angeknipst werden kann, und das Mündungsfeuer der Waffen schaffen eine Atmosphäre, wie sie dichter nicht sein könnte. Die physikalische Perfektion der Lichteffekte geht im übrigen so weit, daß eine abgefeuerte Plasmakugel, die durch einen dunklen Korridor fliegt, immer den sie unmittelbar umgebenden Raum erhellt. Dem fliegenden Geschoß folgt also quasi ein Lichthof. Sieht genial aus.



▲ *Fliegende Mutantenplage: Shodans Haustierchen greifen an*



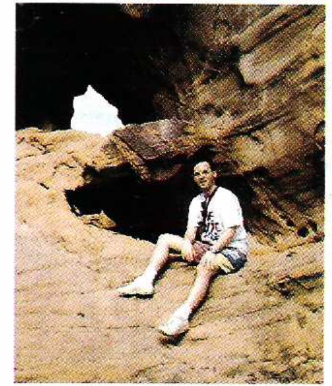
▲ *Nur für Schwindelfreie: Blick in den Antigravschacht*

Mit Schwerkraft und Massenträgheit haben es die Programmierer ebenfalls sehr genau genommen. Bei System Shock hat alles tatsächlich Gewicht, fällt, rutscht und gleitet wie in der Realität: Ein Cyborg z.B., der im vollen Lauf getroffen wird und hinfällt, bleibt nicht gleich starr liegen, sondern rutscht noch einige Meter in Laufrichtung weiter.

Auch das Gameplay ist allererste Sahne. Den Designern ist es gelungen, die richtige Mischung aus Action und Adventure zu finden, die sogar Leute wie mich, die nicht unbedingt auf Ballerspiele stehen, wochenlang an den Monitor fesselt. Immer wieder nimmt die Handlung überraschende Wendungen, die die Spannung weiter in die Höhe treiben. Und obwohl das mit vielen neuen und interessanten Features aufwartende Game nun wirklich nicht gerade friedlich ist, muß ihm bescheinigt werden, daß hier nicht einfach voyeuristisch herumgesplattert wird – System Shock erzählt eine Story, die zwar nichts für zartbesaitete Gemüter ist, die aber Stil, Atmosphäre und in gewissem Maße einen tieferen Sinn hat.





**Andreas Lober**

Früher Spezialist für Schnapszahlen: am 10.10.1989 18 Jahre alt geworden, am 11.11. Rot-Kreuz-Kurs und am 12.12. Fahrprüfung. Davor das Übliche. Danach als freier Joystickschwinger zur CPC International unter Peters Fittiche, Zuvieldienst, momentan – wenn nicht gerade für die ASM beschäftigt – Jurastudium in Tübingen.

**1 Was machst Du, wenn Du frei hast?** Mit Freunden weggehen, mit meiner Freundin daheim bleiben, lesen, faulenzen, eine CVJM-Gruppe leiten. **Welchen Beschäftigungen gehst Du aus dem Weg?** Putzen, Aufräumen, Gartenarbeit, Sport, Auto warten.

**2 Was spielst Du am liebsten?** Gut gemachte Ballereien Marke "dicker Daumen", Action-Knobeleien à la Klax oder Tetris, gute Rollenspiele, leichte, witzige Adventures, Skat und andere intelligente Gesellschaftsspiele. **Welche Spiele magst Du nicht?** Simulatoren von technischem Zeugs, bei denen man erst fünfzig verschiedene Tasten lernen muß und dann doch nicht das Gefühl hat zu fliegen; schwere Adventures, reine Glücksspiele (zuwenig Denken), Schach (zuviel Denken).

**3 Was liest Du am liebsten?** Gute Unterhaltungsbücher, meine eigenen Artikel in der ASM, meine Kontoauszüge – aber nur am Monatsanfang! **Was steht bei Dir auf der roten Liste?** Fliegerheldengeschreibsel, Spielemagazine ohne Artikel von mir.

**4 Welche Musik hörst Du gerne?** Rock, Punk, Folk-Rock, z.B. Coalminers' Beat, REM, New Model Army, Dire Straits, Ärzte, Tote Hosen. **Welche hörst Du nicht?** Country – bei einem Aufenthalt in Utah, USA, zuviel davon bekommen!

**5 Was bannt Dich an Leinwand und Bildschirm?** Schwarzer englischer Humor, Krimis, 'ne ganze Menge anderer Filme, wie "Grüne Tomaten", "Club der toten Dichter", "Schindlers Liste". **Was treibt Dich zum Filmboykott?** Serien, Brutalo-Action-Streifen ohne Handlung.

**6 Was hältst Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit?** Christentum und Sozialismus. **Was ist ihr größter Fehler?** Daß sie für beides zu egoistisch ist.

**7 Was – ganz allgemein – magst Du?** Gutes Essen, Urlaub, Freizeit, Gleichberechtigung. **Was magst Du nicht?** Ausländerfeindlichkeit, jede Art von Gewalt, Extremfeminismus.




# ASM-Bazar




**Enterprise Excelsior** als Klebemodell

**Enterprise 1701-D**

Originalgetreue Enterprise-Bausätze, wie immer komplett mit Aufklebern und Ständer (ohne Bemalung). 1701-A (rechts), 1701-D (oben) oder Excelsior (ganz oben), zum absoluten Hammerpreis zu je **49,95**

**Enterprise 1701-A**

## Star-Trek-Fans aufgepaßt!



**Star-Trek-Communicator "The Next Generation" mit Sound-Effect** 38,00



**Star-Trek-Communicator als Metal-Pin** 39,00





**Schlüsselanhänger mit je 8 Sounds aus der Serie "Star Trek – The Next Generation"** nur 24,95

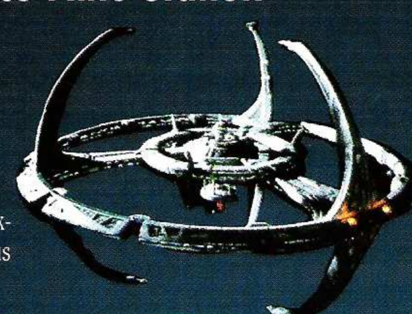




**oder "Star Trek Original"** nur 24,95



**Deep-Space-Nine-Station**



**59,95**

Ein Muß für jeden Star-Trek-Fan. Die Originalstation aus der Fernsehserie

**X-Wing-Fighter**

Maßstabgetreue Nachbildungen als Klebemodelle

**37,95**

**Star-Wars-Destroyer**

des Imperiums als beliebtes Klebemodell



**49,95**

**TIE Interceptor**

als Snap-Bausatz für



**27,95**

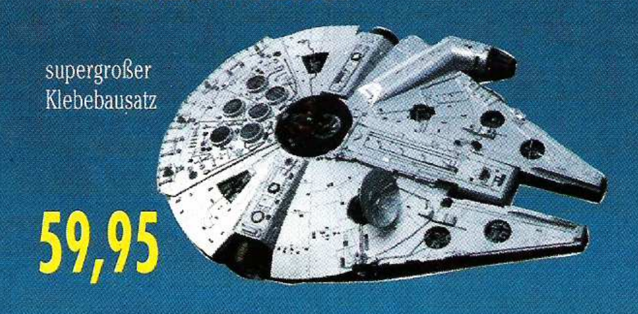
**Star-Trek-3-Teile-Pack**



Klingonen-, Ferengi- und Romulaner-Kampfschiff zusammen nur **54,95**

**Millennium Falcon**

supergroßer Klebebausatz



**59,95**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!) **(05651) 9796-18**




# Hipp, Hipp, HurROM

*Hallo Chef, sollten wir nicht langsam mal ein CD-Spiele-Heft machen? Ich kann die ganzen Progs schon gar nicht mehr alle unterbringen!*

Ja, ja, ich weiß, es ist 'ne blöde Überschrift, aber fällt Euch was Besseres ein? Also bitte. Und sagt nicht, der Spruch wäre zu militaristisch, diesbezügliche Leserbriefe haben wir bereits hinter uns (Ey, Klaus, erinnerst Du Dich noch an die Diskussion? Selten so gelacht!). Statt Euch aufzuregen, solltet Ihr Euch deshalb lieber in die Neuheiten vertiefen, die ich im Schweiße meines Angesichts diesen Monat für Euch getestet habe. Auf geht's! Hopp, hopp!

## Hocus Pocus

Eine voll registrierte und kräftig aufgepeppte Version der in ASM 9/94 beschriebenen Jump'n'Run-Abenteuer eines verliebten Zauberlehrlings erwartet Euch mit der CD-Ausgabe von **Hocus**




▲ *Hocus Pocus*

**Pocus. Apogee** spendiert hier vier Episoden mit 36 Levels, wobei sich die Hintergründe in jedem zweiten Level ändern. Der ziemlich knackige Schwierigkeitsgrad macht das Game jedoch trotz des guten Preises nur für Profis empfehlenswert.

## Duke Nukem II/Blake Stone

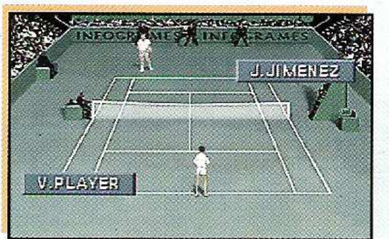
Voll registriert dürft Ihr Euch bei dieser **Apogee**-CD gleich zweimal vergnügen. **Duke Nukem II** ist nichts für zarte Ballerinas, sondern ein actionlastiges Lauf- und Schießgame, bei dem Ihr in vier Akten den fiesen Aliens zeigt, was Sache ist. **Blake Stone** (Teil 1 – 6) dagegen begeistert als reinrassige 3D-Ballerorgie, wie sie momentan gerade mächtig in ist. Beide Spiele warten mit schickem Scrolling auf, wurden als Shareware-Disk-Versionen in der ASM 3/94 getestet und benötigen einen 386er PC, 4 MB RAM sowie 395 KB Grundspeicher.

## The Terminator Rampage

Immer noch nicht genug geballert? Wie wäre es denn dann einmal mit Schwarzenegger-Action im großen Stil? Neu ist **The Terminator Rampage** nicht, Marcus hat die Disk-Version des Games schon in der Ausgabe 2 dieses Jahres mit "Gut" getestet. Großartige Neuerungen vermißt man auf der Silberscheibe leider (und Ihr müßt satte 18 MB auf Eurer Festplatte freischaufeln), aber die 360-Grad-Grafik kann immer noch durchaus Laune machen, und der Sound bringt die Stimmung prima rüber. Erhebt sich lediglich die Frage: Warum so viel Kohle ausspucken, wenn es ganz ähnliches Gameplay auch zum halben Preis auf den Apogee-CDs gibt?

## International Tennis Open

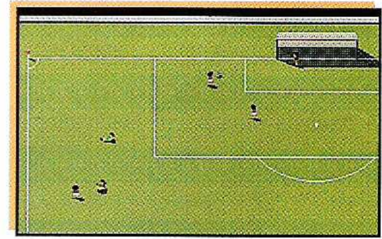
Schlägertypen sind nicht nur in Action-Games, sondern auch auf dem grünen Rasen gefragt. Wenn Euch der Sinn mehr nach Grand Slams und internationalen Turnieren als nach blauen Augen steht, dürfte diese Umsetzung eines preisgekrönten CD-i-Titels genau das richtige für Euch sein. Bei Sound und Grafik gibt es nicht viel zu meckern, das kommt alles recht realistisch rüber. Ihr hört die Wertung der Schieds- und Linienrichter, das Gebrüll der Zuschauer, und irgendein TV-Kommentator läßt seine Bemerkungen zu dem Match ab. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl, desgleichen drei Bodenbeläge. Eine Zweispieleroption rundet das ansonsten eher ruhige Game ab.




▲ *International Tennis*

## International Sensible Soccer

Solide, rund und einfach nur gut ist die 1:1-Umsetzung des genialen Fußballspiels **Sensible Soccer** von **Sensible Software/Renegade.** Daß das Balltreterepos schon etwas älter ist (Test der Original-Amiga-Version in ASM 1/93!!!), merkt man zwar, aber laut Hersteller war auch gar nicht geplant, das Game noch mal neu aufzumotzen – es soll uns CD-ROMlern (besonders im Zweispielermodus) einfach nur Spaß machen. Als Bonus finden World-Cup-Fans entsprechende Mannschaften implementiert. So weit, so gut. Gegen FIFA kommt Sensible zwar nicht ganz an, aber dafür ist es auch um etliches billiger.



▲ *International Sensible Soccer*

## Maniac Sports

Tennis – zu elitär? Fußball – zu gewöhnlich? Dann hab' ich vielleicht was für Euch. Mit **Maniac Sports** dürft Ihr Euch auf neun abgefahrene Arten sämtliche Hälse, Arme und Beine der Welt brechen. Fallschirmspringen, Extrem-Ski, Wildwasserkanu, Free Climbing oder Bungee Jumping sind nur eine Auswahl dessen, was Euch hier erwartet. Echte Adrenalinschübe werdet Ihr allerdings nicht bekommen, denn selbst wenn Ihr den 57 Levels langen Klettermarathon angeht, fehlt einfach das gewisse Etwas, das man nur im freien Fall (manche Leute nennen



▲ *Maniac Sports*

das Absturz) spüren kann. Und Muskelkater, abgerissene Fingernägel oder blutige Knie könnt Ihr ebenfalls nicht vorweisen – was soll's also? Wie gesagt, wer etwas Ausgefallenes sucht, der kann sich das Teil ja mal ansehen. Aber sagt hinterher nicht, ich hätte Euch nicht gewarnt.



▲ *Litil Divil*

## Litil Divil

Der miesgelaunte kleine Gremlin-Teufel Mutt serviert seine Pizza jetzt auch auf einem Silbertablett. **Litil Divil** bietet bestes Action-Adventure mit vielen Geschicklichkeits- und Denkeinlagen. Bis Ihr Mutt sicher durch die fünf Levels mit den mehr als 50 Räumen gesteuert habt, seid Ihr selbst für eine Riesenpizza reif. Gegenüber der Disk-Version hat sich nichts verändert, aber da das witzige Game einfach gigantischen Spaß macht, ist das nicht weiter tragisch. Wer Litil Divil noch nicht in der Sammlung hat, sollte jetzt unbedingt zugreifen.




▲ *Zool 2*

## Zool 2

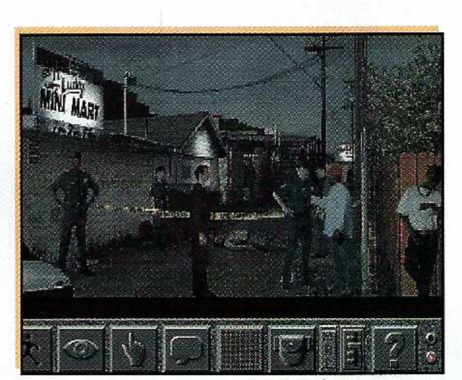
Gleiche Firma, gleiche Masche, anderer Titel. Das in der ASM 2/94 mit einem Hitstern verzierte Game **ZOOL 2** erfreut sich unter Jump'n'Run-Freaks nach wie vor höchster Beliebtheit. Durch sechs riesige Levels steuert Ihr eine von zwei Ninja-Ameisen, die recht unterschiedliche Fähigkeiten aufweisen – eine nette Idee. Die knallbunte Grafik und das abwechslungsreiche Gameplay sorgen für langen Spielspaß, der zum Teil recht knackige Schwierigkeitsgrad läßt speziell jüngere Spieler jedoch manchmal verzweifeln.

## Dark Legions

Es muß durchaus nicht immer Schach sein, wenn Strategie-Fans der Kopf raucht. Vielleicht ist ja statt dessen gerade eine Partie des Fantasy-Epos **Dark Legions** angesagt, wo sich auf diversen in Kästchen unterteilten Weltszenarien zwei feindliche Heere gegenüberstehen. Zug um Zug dürft Ihr die Aufstellung und Handlungsweise Eurer sehr originellen Recken planen – nachdem Ihr sie erst einmal angeheuert habt. Zaubern ist ebenso möglich wie handfeste Klopperei. Im Action-Modus spielt Ihr ausschließlich gegen den Computer, im Strategie-Modus (samt Modem-Option) könnt Ihr dagegen auch gegen einen menschlichen Mitspieler antreten. Trotz einiger Schwächen bei Technik und Benutzeroberfläche in den Kampfscreens bietet das SSI-Game langfristig gesehen eine Menge Spaß.

## Heimdall 2

Ebenfalls in einem Fantasy-Szenario ist der zweite Teil von Heimdalls nordischen Götterabenteuern angesiedelt. Diesmal ist Heimi jedoch nicht allein auf seinem Feldzug gegen den fiesen Gott Loki, denn eine ganz schön schlagkräftige Dame aus der Walkürenabteilung steht parat, um notfalls die Klopperei zu übernehmen. Einzelheiten sind in der ASM 9/94 nachzulesen, wo die Amiga-Version einem unerbittlichen Test unterzogen wurde. Auf dem PC macht die Weltenwanderstory **Heimdall 2** schon durch die comicmäßig animierte Grafik unheimlich Spaß. Wer dabei nicht so sehr auf Schwertschwing-Action steht, kann statt dessen mit Runen heiße Zauber loslassen – falls er die entsprechenden Runen bereits gefunden hat. Für Profis ist Heimdall 2 nicht unbedingt geeignet, da das Game wegen der recht simplen Rätsel einfach zu schnell durchgespielt ist. Einsteiger und Gelegenheitsspieler dagegen kommen voll auf ihre Kosten.




▲ *Police Quest 4*

## Falcon Gold

Wow, was für ein Schwergewicht! In dieses Riesenpaket hat Spectrum HoloByte alles reingepackt, was für ihren Prestige-Flugi zu haben ist.

**Falcon 3.0** – Das Urprogramm, mit dem 1991 alles begann, ist in der neuen Version 3.05 dabei. In Kuwait, Panama und Israel geht es mit einer F-16 luftkampfmäßig zur Sache.

**Operation: Fighting Tiger** – Die Mission-Disk mit Einsätzen in Japan, Korea und Indien/Pakistan erschien im August 1992, jetzige Version: 1.04.

**MiG-29** – 1993 durftet Ihr zum ersten Mal die Falcons von der anderen Seite aus genießen, die jetzige Version trägt die Nummer 1.04.

**Hornet: Naval Strike Fighter** – In der Version 1.02 dieser zweiten Mission-Disk düst Ihr als Navy- oder Marines-Pilot einer F/A-18 durch die Lüfte. Pikanterweise heißt das Einsatzgebiet Bosnien.

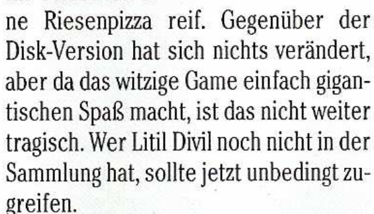
**Falcon Gold** dürfte für Hardcore-Flugi-Fans, die noch nicht alle vier Programme besitzen, ein absolutes Muß sein. Spielbar sind die Games direkt von der CD. Deutsche Handbücher erleichtern den Einstieg, das ebenfalls auf die Scheibe gebannte Video **Art of the Kill** (hüstel) zeigt Originalaufnahmen diverser Luftkämpfe.

## Larry 6

Sind noch Worte nötig? Daß **Leisure Suit Larry – Shape Up or Slip Out** jetzt auch auf deutsch in silberner Form erschienen ist, muß eigentlich nur noch mit einem dicken Trara-Bumm verkündet werden. Inhalt, Witz und Mädchen dürften inzwischen hinlänglich bekannt sein, es bleibt deshalb nur noch eins: loswetzen und kaufen.

## Police Quest 4

Auch **Police Quest 4 – Open Season** (Review in ASM 3/94) wurde inzwischen versilbert. Das etwas trockene Polizistenepos gab es zur Zeit des Tests allerdings noch nicht auf deutsch. Wie zu hören war, wird an einer übersetzten Version jedoch heftig gearbeitet. Ob die Beamtenarie dadurch spielbarer wird, bleibt dahingestellt.



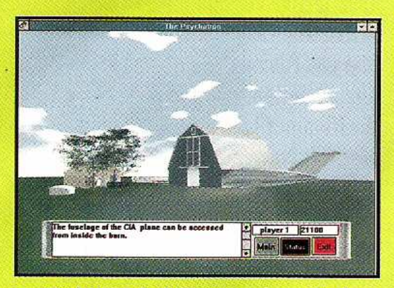
▲ *Blake Stone*

▲ *Duke Nukem II*

| Produkt | Preis | Hersteller | Muster von | unsere Meinung |
|---|---|---|---|---|
| Duke Nukem II/Blake Stone | ca. 80 DM | Apogee, USA | CDV | preiswert |
| Hocus Pocus | ca. 60 DM | Apogee, USA | CDV | für Profis |
| International Tennis Open | ca. 120 DM | Philips | Die Cassette | schlagkräftig |
| Terminator Rampage | ca. 110 DM | Bethesda Software, USA | Rushware | volle Kanne Action |
| Maniac Sports | ca. 110 DM | The Software Toolworks, England | Die Cassette | na ja |
| Litil Divil | ca. 100 DM | Gremlin, England | Rushware | ein höllischer Spaß |
| Zool 2 | ca. 100 DM | Gremlin, England | Rushware | gut |
| Dark Legions | ca. 130 DM | SSI, USA | Rushware | gut |
| Heimdall 2 | ca. 120 DM | Core Design, England | Bomico | für Einsteiger gut |
| Sensible Soccer | ca. 60 DM | Renegade, England | Hersteller, Gütersloh | hat Kick |
| Falcon Gold | ca. 140 DM | Spectrum HoloByte, USA | Microprose, Gütersloh | gute Sammlung |
| Larry 6 | ca. 120 DM | Sierra, USA | Bomico | heiß |
| Police Quest 4 | ca. 120 DM | Sierra, USA | Bomico | trocken |

## THE PSYCHOTRON

**PC-CD-ROM** (486SX/25), **ca. 140 DM**, Hersteller: **Merit Software**, USA, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Titel eines bekannten schwedischen Pop-Duos? Boom, crash, bang...*




▲ *So lustig wurde noch keiner unter die Erde gebracht...*

**Man nehme ein ernstes Thema, ein paar Schauspieler aus der zweiten Garde und produziere einen interaktiven Film auf CD-ROM zum Mitmachen. Wetten, daß es was zu lachen gibt?**

# Reiner Psychoterror...

**W**as Media Vision mit Critical Path vorgemacht hat, scheint sich langsam aber sicher zu etablieren. Mittels Video-Kamera gedrehte und durch ein Abspielprogramm unter Windows gezeigte Filmchen weisen den Weg des Computer-Spiels: Text-Adventures wie die von Infocom selig sind out, Darsteller und filmmäßiger Aufbau sind in. So auch bei **The Psychotron** von Merit Software.

Bei einem Flugzeugabsturz verschwindet ein elektronisches Gerät, eben das Psychotron. Dieses Gerät kann anscheinend die Psyche von Menschen so nachhaltig beeinflussen, daß diese in ihrer Meinung um 180 Grad umschwenken, wenn sie es sollen. Zudem kommt das Gerät aus Rußland, der ehemaligen Sowjetunion, wo man es im Austausch für wichtige Waren herausgegeben hat.

Beim Absturz finden vier Menschen den Tod, allesamt Mitarbeiter des Präsidenten der Vereinigten Staaten bzw. der CIA. Einige dieser Personen, das stellt sich während der Ermittlungen heraus, haben etwas zu verbergen gehabt, anscheinend sollte sogar das Psychotron von ihnen gestohlen werden. Doch irgend jemand kam ihnen zuvor, und dieser Jemand kennt sich auch innerhalb des CIA verdammt gut aus...

Das Spiel gibt sich ganz wie ein Krimi. Allerdings sind die Schauspieler besser als die Story. Sie agieren nämlich so fürchterlich übertrieben, daß man sich in eine Monty-Python-Session versetzt fühlt – falls es die noch gäbe. Da ist zum Beispiel eine "trauernde Witwe", die solch eine Trauer vom Gesicht zieht (O-Ton: "Uhuhuhuuuu, he's dead, uhuhuhuuuuu") daß es einen vor Lachen vom Sitz haut. Oder der russische Friedhofsgräber mit seinem extremen Akzent – einfach köstlich. Oder die beiden Farmersleute mit ihrem Sohn – irgendwie habe ich das Gefühl, die haben sich ein paar Leute aus einer dieser "Mitten-aus-dem-prallen-Leben-Geschichten" diverser deutscher Serien geholt. Es lebe der "Zwergdoktor"...



▲ *Wir sind die Faaarmer...*

Als CIA-Agent müßt Ihr ermitteln, was das Zeug hält. Die Recherchen sind ausführlich: So muß man mit einer Gangster-Truppe pokern, bis sich die Karten biegen, gleichzeitig aber Informationen einholen, muß die Leute befragen, alles beobachten und untersuchen.

Das Ermittlungs-Prinzip besteht darin, jeweils eine von mehreren möglichen Fragen, die man stellen kann, auszuwählen. Jede Frage erzeugt eine Antwort, diese bringt eine gewisse Anzahl Punkte. Ist die richtige Frage gestellt worden, gibt es massig Punkte. War es eine weniger gute, gibt's auch weniger Punkte. Haut man voll daneben, wird man vielleicht erschossen.



▲ *Hier würde ich die Karten, aber nicht die Jungs reizen...*

Soweit zur Story, jetzt zur Technik. The Psychotron läuft unter Windows, dazu müssen einige Dateien von der CD auf die Festplatte kopiert werden. Diese Dateien umfassen ca. 2 MB. Nach der Installation (die auch die neueste Version von Microsofts *Video for Windows* umfaßt) kann das Spiel gestartet werden. Zuvor noch ein Wort zu den Anforderungen: Obwohl das "Handbuch" (CD-Größe!) das Spiel ab 486SX/25 empfiehlt, sehe ich keine Chance, vernünftig zu "ermitteln", wenn man nicht einen echten 486er hat. Interaktive Filme auf CD-ROM erfordern nun mal High-Performance-Geräte. Ohne Ressourcen-Aufteilung der Arbeit mit Grafik, Sound und eigentlichem Programm steht ein PC-Prozessor nun mal alleine da. Und ein Double-Speed-Laufwerk muß sein, wenn Ihr nicht vor lauter Ruckeln über der Reling hängen wollt.

Der Reiz des Games liegt hier nur in der Möglichkeit, einen "Krimi" fast hautnah miterleben zu können. Ist der Fall gelöst, ist auch der Spielwitz dahin. Meine Meinung: Wer diese "Krimis" mag, sollte ruhig zugreifen. Schlimmstenfalls braucht man etwas, das den Lachkrampf lockert...

**Urteil: 10** GUT

| | |
|---|---|
| Grafik: | 9 |
| Sound: | 10 |
| Ablauf: | 10 |
| Realitätsnähe: | 4 |
| Humor: | 10 |

Ein ernstes Game – wenn die Schauspieler nicht wären...



CD-ROM

(Mac)

# STAR WARS REBEL ASSAULT

**Gute Nachrichten für alle Mac-User, die gleichzeitig auch Star-Wars-Fans sind: LucasArts hat den Action-Knaller REBEL ASSAULT auf den Macintosh umgesetzt.**

139,95 DM, Test in: ASM 1/94 (PC-CD-ROM), Hersteller: **Lucas-Arts**, USA, Muster von: **Softgold.**

Was dem PCler seit langem recht ist, soll dem "Appler" ab jetzt zwar nicht billig sein, aber immerhin für Star-Wars-Begeisterung im Macintosh-Hangar sorgen. Na, dann nehme ich mal den Kampf mit dem mächtigen Imperium auf. Die Installation des Spiels ist, wie bei allen Mac-Anwendungen, denkbar einfach. Es wird hier nämlich nichts installiert – einfach die CD ins Laufwerk, Doppelklick auf das Rebel-Assault-Icon, und schon ist man in der Welt von Darth Vader, Luke Skywalker und all den anderen.

Es beginnt mit einem beeindruckenden Intro, das teilweise aus digitalisierten Original-Filmsequenzen besteht. Zwischen den 15 Levels werden weitere Filmausschnitte eingespielt, die von John Williams' Originalmusik untermalt sind. Die Dialoge während des Spiels werden von Schauspielern gesprochen.

Grafisch hat die Mac-Version gegenüber dem PC-Spiel noch weiter zugelegt. Rebel Assault läuft ab dem Mac LC III, benötigt mindestens System 7.0 und ist sogar auf dem neuen Power Mac spielbar. Empfohlen wird der Einsatz eines Double-Speed-CD-ROM-Laufwerks und eines Joysticks.

Auf der CD befindet sich zusätzlich zum Spiel noch eine Slideshow mit Dias aus den "Krieg-der-Sterne"-Filmen.

Der einzige Nachteil ist vielleicht der gegenüber der PC-Version höhere Preis von fast 140 DM. ■

*Dirk Anhof*



*◄ Angriff auf den Todesstern*












**SkyLine** Entertainment für Computer- und Videospiele GmbH

70469 Stuttgart-Feuerbach - St. Pöltener Str. 29
Tel. 0711 - 812736 und 624399
Tel. 0711 - 8568534 und 850325

| *Neu*Neu*Neu*Neu* Paulinenstr. 50 70178 Stuttgart Nähe "Radio Barth" | 70178 Stuttgart Paulinenstr. 50 Tel.0711/624399 | *Neu*Neu*Neu*Neu* Paulinenstr. 50 70178 Stuttgart Nähe "Radio Barth" |
|---|---|---|
| 30159 Hannover Georgswall 3 Tel.0511/321796 | 34117 Kassel Werner-Hilpert-Str. 22 Tel.0561/711389 | 79098 Freiburg Schreiberstr. 18 Tel.0761/382590 |

**SkyLine TOP-TEN CHARTS**

1. BMHattrick
2. DSA 2
3. System Shock
4. Colonization
5. NHL Hockey 95
6. Tie Fighter
7. Armoured Fist
8. Battle Isle 2 Data
9. Battle Bugs
10. Fifa Soccer

**Unser telefonischer Bestellservice**

| Hannover 10-18.30 Uhr Tel.0511/321796 | Kassel 10-18.30 Uhr Tel.0561/711389 |
|---|---|
| Stuttgart 10-18.30 Uhr Tel.0711/624399 | Freiburg 10-18.30 Uhr Tel.0761/382590 |

**Rufen Sie uns an oder besuchen Sie eines unserer Ladengeschäfte**

*Comming soon - Preise lagen bei Drucklegung noch nicht fest*
Chartbreaker - Bioforge - Nascar Racing - Phantasmagoria - Wing Commander 3 - Star Reach - Hattrick - Spelunx - Elite 3 - Desert Strike - Mechwarrior 2 - Superfrog

Die Preise der mit "a.A." gekennzeichneten Titel lagen bei Drucklegung noch nicht vor.

| Titel IBM / PC | Versand | Laden |
|---|---|---|
| Aces o.t. Deep | 89.95 | 99.95 |
| Across the Rhine | 99.95 | 109.95 |
| Alien Legacy | 89.95 | 99.95 |
| **Armoured Fist** | **94.95** | **104.95** |
| **Battle Bugs** | **74.95** | **79.95** |
| **BM-Hattrick** | **99.95** | **109.95** |
| Colonization | 99.95 | 116.95 |
| **Delta 5** | **74.95** | **79.95** |
| Die Siedler | 84.95 | 94.95 |
| **Dream Web** | **89.95** | **99.95** |
| **DSA 2-Sternenschweif** | **89.95** | **99.95** |
| **Elite 3** | **89.95** | **99.95** |
| **Fifa Soccer** | **89.95** | **99.95** |
| **Jungle Strike** | **74.95** | **79.95** |
| **KA 50 Hokum** | **79.95** | **89.95** |
| **70469 Stuttgart Tel.0711/812736** | | |
| Master of Magic | 109.95 | 116.95 |
| Mechwarrior 2 | a.A. | a.A. |
| **Outpost** | **99.95** | **109.95** |
| **Sim City 2000 dv** | **94.95** | **104.95** |
| SSN-21 Seawolf | 84.95 | 94.95 |
| System Shock | 89.95 | 99.95 |
| **30159 Hannover Tel.0511/321796** | | |
| Theme Park | 84.95 | 94.95 |
| **Tie Fighter DV** | **109.95** | **116.95** |
| **Transport Tycoon** | **109.95** | **116.95** |
| Victory at Sea | 89.95 | 99.95 |
| Wing Com. Armada | 89,95 | 99,95 |
| Wings of Glory | a.A. | a.A. |

| Titel CDROM | Versand | Laden |
|---|---|---|
| **11th Hour** | **125.95** | **139.95** |
| **Aces o.t. Deep** | **89.95** | **99.95** |
| **Across t. Rhine** | **109.95** | **116.95** |
| **Battle Isle 2 Data** | **51.95** | **64.95** |
| **Bioforge** | **a.A.** | **a.A.** |
| **Fifa Soccer** | **99.95** | **109.95** |
| **Inferno** | **109.95** | **116.95** |
| **79098 Freiburg Tel.0761/382590** | | |
| NHL Hockey 95 | 89.95 | 99.95 |
| Noctropolis | a.A. | a.A. |
| Phantasmagoria | a.A. | a.A. |
| Star Trek 25th | 109.95 | 119.95 |
| System Shock | 89.95 | 99.95 |
| Theme Park | 84.95 | 94.95 |
| **Tie Fighter** | **99.95** | **109.95** |
| **Under a Killing Moon** | **119.95** | **129.95** |
| **34117 Kassel Tel.0561/711389** | | |
| **US Navy Fighters** | **a.A.** | **a.A.** |
| **Wild Blue Yonder** | **79.95** | **89.95** |
| **Wings of Glory** | **99.95** | **109.95** |
| **Wing Commander 3** | **a.A.** | **a.A.** |
| **Wing Com. Armada** | **89.95** | **99.95** |
| **World of Lemmings** | **79.95** | **89.95** |

| AMIGA | Versand | Laden |
|---|---|---|
| Battle Isle 2 | 89.95 | 99.95 |
| BMProf. Hattrick | 89.95 | 99.95 |
| Sim City 2000 | 79.95 | 89.95 |
| Fifa Soccer | 69.95 | 79.95 |
| Theme Park | 74.95 | 84.95 |
| U.F.O. | 74.95 | 84.95 |

**Superauswahl-Teuflische Preise-**
**Aktuelle Neuerscheinungen**
**und wie immer Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung**

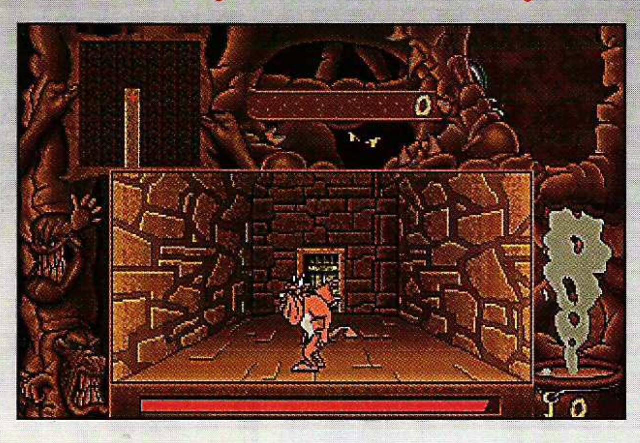
Lieferung per Nachnahme - Fracht-u.Verpackung DM 10.90
Eilzuschlag 7.00 - Ab DM 250.00 Bestellwert Versandkostenfrei
Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr-Preisänderungen vorbehalten

# Knackig, hektisch, gut!

Immer wenn in der Hölle ein Blöder gesucht wird, der einen fiesen Job erledigt, ist Mutt dran. Aus irgendeinem Grund zieht er jedesmal den kurzen Strohhalm. Kein Wunder, daß er permanent schlechter Laune ist. Diesmal muß er für die gesamte Belegschaft Pizza holen, direkt von der Erde, und heiß, bitte schön!

Tja, dann schwingt mal die Hufe und helft Mutt, unbeschadet durch die fünf riesigen Levels zu traben. Wo Ihr Euch gerade befindet, seht Ihr auf einem mitscrollenden Kartenausschnitt am Bildschirmrand, eine große Komplettkarte müßt Ihr leider selber zeichnen. Das ist allerdings auch schon so ziemlich der einzige Kritikpunkt, der an diesem originellen Game anzumerken wäre.

Während Ihr munter über Abgründe, Dornen und ähnlich ungesundes Zeugs hüpft, sammelt Ihr Futter, Geld und vor allem Schlüssel ein, ohne die ein Weiterkommen nicht möglich ist. Aber nicht die vielen Gänge kosten Mutt den letzten Nerv (obwohl er absolut phantastisch animiert schimpft und herumfuchtelt, wenn Ihr ihn mal wieder in ein Loch gesteuert habt), vielmehr sind die mehr als 50 Räume



schuld, in denen Mutt vor (für ein Teufelchen zumindest) ungewohnt anspruchsvolle Probleme gestellt wird. Bei der Riesenspinne zum Beispiel könnt Ihr so viele Nachwuchsspinnen verspeisen oder zertreten wie Ihr wollt, wenn Ihr das vielzuvielbeinige Muttervieh nicht mit einer Dose Insektenspray bearbeitet, kommt Ihr nie auf einen grünen Zweig. Und wo gibt es das Insektenspray? In der Ausrüstungskammer (muß man in jedem Level erst mal finden) gegen Bares (dito). Logikspielkammern wechseln mit Geschicklichkeitseinlagen oder Labyrinthen ab. Langweilig wird's nie, hektisch um so öfter. Ein Glück, daß man speichern kann.

## LITIL DIVIL

**CD-i** (FMV-Modul), **90 DM**, Hersteller: **Philips** Media, Muster von: **Hersteller**.

Was die CD-i-Version (für die Euer Gerät mit einem Full-Motion-Video-Modul ausgestattet sein muß) so speziell macht, sind die Grafikeinlagen, die aus einem echten Zeichentrickfilm stammen könnten. Das und der abgefahrene Sound lassen **Litil Divil** zu einer echten Perle werden, die allerdings in kein Genre reingequetscht werden kann.






# Laßt die Sau(rier) raus!

**Dino-Experten an die Front – oder solche, die es werden wollen: Um die Erde vor Zombiesauriern zu retten, müßt Ihr Euren Grips statt Euren Feuerfinger anstrengen.**

Doofer Titel – gute Idee. **Zombie Dinos vom Planeten Zeltoid** haben mit landläufigen lebenden Matschleichen absolut nichts zu tun. Und daß irgendwelche außerirdischen 'Klumphirne' diese netten Tierchen in Zombies



## ZOMBIE DINOS VOM PLANETEN ZELTOID

**CD-i, 90 DM**, Hersteller: **Philips** Media, Muster von: **Hersteller**.

verwandeln, die dann in klassischen Filmszenen unsere Erde terrorisieren, hört sich schlimmer an, als es ist. Aber das kann uns im Prinzip absolut egal sein, denn ZDvPZ entpuppt sich als interessant gemachtes Edutainment-Prog, in dem Ihr auf unterhaltsame Art eine Menge Facts über



▲ *Gestatten, Froschauge!*

Dinos aller Arten erfahrt und dieses Wissen dann auch noch sinnvoll einsetzen könnt. Um die Erde zu retten, klar, und zwar zusammen mit Dexter, einem frechen Dino, der immer einen witzigen Spruch auf der Schnauze hat.



▲ *Den Mond anbellen*

Per Zeitmaschine reist Ihr in drei verschiedene Zeitepochen und sucht dort auf einer Landkarte die vielen Planquadrate ab, um eine Spur der gefährdeten Dinos zu finden. Verfärbt sich in einem Quadrat das Pfoten-Icon des Mauszeigers blau, gibt Euch Dexter einen verschlüsselten Hinweis über Größe, Ernährung oder auch Pfotenanzahl des gerade gesuchten Viehs. Die entsprechende Antwort ist dann per Mausklick in eine Liste einzutragen. Habt Ihr genügend (korrekte) Fakten innerhalb eines Zeitlimits zusammengetragen, könnt Ihr den gesuchten Dino zunächst identifizieren und Euch dann mit dem Oberhirni herumstreiten, wer mehr über Dinos weiß. Beantwortet Ihr alle seine Fragen richtig, ist das jeweilige Zeitalter gerettet. Aber glaubt bloß nicht, daß die Fragen einfach wären, da müßt Ihr das Dinosaurierlexikon der Zeitmaschine schon gründlich durchstöbert haben.

So trocken der Stoff auf dem Papier klingt, so viel Spaß macht er am Bildschirm. Die glasklare deutsche Sprachausgabe aller Beteiligten ist eine wahre Pracht und witzig noch dazu, bei den Animationen und Videoclips zeigt sich einmal mehr die Stärke des CD-i. Für alle Dinofreunde ist dieses Programm ein Muß.

**Urteil: 10** – GUT

| | |
|---|---|
| Grafik: | 10 |
| Sound: | 11 |
| Ablauf: | 9 |
| Humor: | 11 |
| Idee: | 9 |

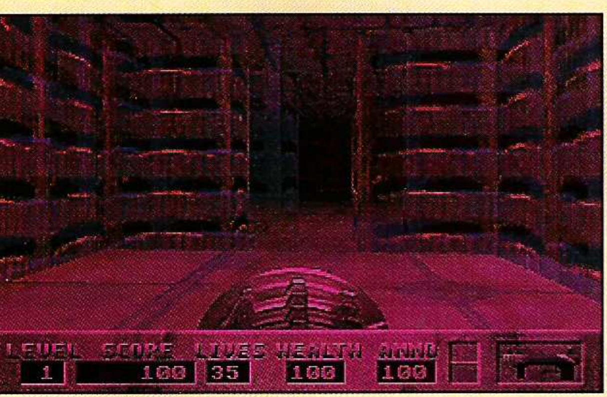
Dino-Trivia nett verpackt

# Brille? Viel, Mann!

**Bevor id Software sein *Wumm* unter die Leute brachte, wäre ein Game wie DEPTH DWELLERS von Tri-Soft eine kleine Sensation gewesen. Jetzt ist es nur noch einer von ganz vielen *Wumm*-Clones, allerdings mit einem besonderen Gag.**

Neulich, in einem unterirdischen Minenkomplex. Krach, rattattattat, kreisch. Türen öffnen. Waffenwechsel. Nein, wir sind nicht bei *Wumm*, sondern bei **Depth Dwellers**, und die Shareversion dieses perspektivischen Ballergames unterscheidet sich wirklich kaum von den vielen anderen *Wumm*-Clones auf dem Markt. In der CD-ROM-Vollversion allerdings hat Entwickler **Tri-Soft** dem Ganzen im wahrsten Sinne des Wortes eine neue Dimension hinzugefügt. Das Spiel ist dort nämlich mit einem 3D-Modus ausgerüstet. Durch die mitgelieferte Rot/Blau-Brille kann man direkt in die stereografische Unterwelt des Games einsteigen, die nach dem klassischen Anaglyphenverfahren realisiert worden ist.

Hier die Hintergrundstory: Die Ri, eine äußerst herrschsüchtige Rasse in irgendeinem Sonnensystem, haben den Planeten Ora eingenommen. Die Bewohner, die Depth Dwellers, schicken sie in unterirdische Minen, wo sie ein Sklavendasein fristen. Mit dem äußerst harten Material Zendle, das von den Dwellers abgebaut




▲ *Mit Brille wär' das auch passiert*

wird, wollen die Ri eine Superwaffe bauen, um die Welt zu erobern.

Dem Spieler kommt nun die undankbare Aufgabe zu, die Dwellers zu befreien,



◀ *Suche in drei Dimensionen*

die Ri zu vernichten und somit die Welt vor ihrer Herrschaft zu schützen. Zu Beginn des CD-Spiels kann man zwischen drei Episoden wählen ("The Quest", "Operation Cut-Off" und "Extermination"), in denen es jeweils unterschiedliche Missionen zu erfüllen gibt. Bei "Operation Cut-Off" beispielsweise muß man den Kommunikationsapparat der Ri zerstören. Jede Episode ist in mehrere Levels unterteilt, die immer in den unterirdischen Minen ablaufen.

Im großen und ganzen bleiben Räumlichkeiten und Ablauf gleich: Der Spieler läuft durch die Stollen und ballert jeden Ri

**DEPTH DWELLERS**

**PC** (386/40, 4 MB RAM, SoundBlaster und AdLib kompatibel), **49 DM**, Hersteller: **TriSoft**, Muster von: **CDV**.

nieder, der ihm vor den Lauf kommt. Entdeckt er einen Sklaven, der sich zumeist durch ein mitleiderregendes Stöhnen bemerkbar macht, schickt er ihn frei nach dem Motto "Beam me up, Scotty..." an die Oberfläche. Außerdem gibt es diverse Geheimräume und die üblichen Extras wie Energie, Waffen, etc.

An einigen Stellen wird manch einer verzweifeln, da man von allen Seiten beschossen wird. Hey, was ist das? In der Anleitung werden doch die Cheats verraten! Wichtig sind vor allem "God Mode" (Unverwundbarkeit), alle Waffen – oder man springt einfach ins nächste Level, wenn es einem zu bunt wird. Der 3D-Effekt des Spiels ist wirklich verblüffend gut gemacht. Allerdings wird das Spielen im Normalmodus schnell langweilig, weil die Levels nicht sehr abwechslungsreich und sehr verwirrend (Orientierungspunkte fehlen) gestaltet sind. ■

*Nadine Schillig*

**Urteil: 8** — ANNEHMBAR

| Kategorie | Wertung |
|---|---|
| Grafik: | 10 |
| Sound: | 6 |
| Ablauf: | 4 |
| Preis/Leistung: | 7 |
| Steuerung: | 9 |

Die 3D-Grafik rettet das Game vor der Bedeutungslosigkeit

**KaroSoft**
Jürgen Vieth

MS-DOS

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Aces of the Deep, komplett deutsch | | 79,50 |
| Alien Legacy, dt. Anleitung | | 74,50 |
| Amoured Fist, englisch/kpl. deutsch | | 76,50/89,00 |
| Battle Bugs, komplett deutsch | | 64,00 |
| Battle Isle II, komplett deutsch | | 89,00 |
| Hattrick (Bl. Manager Gold), komplett deutsch | | 86,50 |
| Baulöwe, komplett deutsch | | 86,50 |
| Chartbreaker, komplett deutsch | | 74,50 |
| Colonisation, komplett deutsch | | 97,00 |
| Cyclons, Anleitung deutsch | | 89,00 |
| DSA II „Sternenschweif", kompl. deutsch | | 89,00 |
| Dark Sun II, engl./kompl. deutsch | | 82,50/ + 89,00 |
| Die Siedler, komplett deutsch | | 89,00 |
| Doom Extra 40 Level, Vol. 1 u. 2, je | | 34,50 |
| Doom Episodes 1-3, neue Abent. + 72 Level | | 29,95 |
| Doppelpass „Anstoß" u. W.-Cup-Edition, kpl. dt. | | 82,50 |
| Dream Web, komplett deutsch | | 89,00 |
| FIFA Intern Soccer, komplett deutsch | | 69,50 |
| Flight Sim. 5.1, engl./kompl. deutsch | | 99,00/ + 135,00 |
| Höhlenwelt. komplett deutsch | | 86,50 |
| Indy Car Racing, Handbuch deutsch | | 55,00 |
| Indy Car-Track Pack, Anleitung deutsch | | 32,50 |
| Indy Car Paint Kit incl. Indy 500 Course, dt. Anl. | | 32,50 |
| Links pro Course:„Castle Pines"/„Big Horn", je | | 49,00 |
| Load Runner, komplett deutsch | | 64,00 |
| Lords of the Realms, Anleitung deutsch | | 72,50 |
| Al Quadim (SSI), kompl. deutsch | CD | 74,50 |
| Across The Rhine, komplett deutsch | CD | 97,00 |
| Amoured Fist, engl./kpl. deutsch | CD | 76,50/89,00 |
| Anstoß incl. „World Cup Edit.", kpl. dt. | CD | 92,50 |
| Battles Isle II, komplett deutsch | CD | 89,00 |
| Battle Isle Scenery „D. Erbe d. Titan" | CD | 55,00 |
| Beneath a Steel Sky, Texte.dt./Spr.engl. | CD | 89,00 |
| Betrayal at Krondor, Texte dt./Spr.engl. | CD | 74,50 |
| Bio Forge, komplett deutsch | CD | 97,50 |
| Burning Steel II, kpl. deutsch | CD | 89,00 |
| Civilisation u. Railroad Tycoon De Luxe, dt. | CD | 69,00 |
| Comanche incl. aller Missions, kpl. dt. | CD | 105,00 |
| Cyclons, Anleitung deutsch | CD | 74,50 |
| Das Schwarze Auge II „Sternenschweif" | CD | + 89,00 |
| Dark Sun II, englisch/kpl. deutsch | CD | 76,50/+89,00 |
| Dawn Patrol, komplett deutsch | CD | 95,00 |
| Day of the Tentacle, kpl. deutsch | CD | 95,00 |
| Doom Utilities, 900 Level | CD | 34,50 |
| Dragon Lore, komplett deutsch | CD | 82,50 |
| Dream Web, komplett deutsch | CD | 89,00 |
| Falcon Gold 3.0 incl. Missions, Anltg. dt. | CD | 99,00 |
| FIFA Intern. Soccer, Anleitung deutsch | CD | 72,50 |
| Inferno, komplett deutsch | CD | 99,00 |
| Larry I,II,III u. V, dt. Anltg./ kompl. dt. | CD | + 92,50 |
| Little Big Adventure, kpl. deutsch | CD | 97,50 |
| Der Patrizier, komplett deutsch | CD | 47,00 |
| Magic Carpet, deutsch | CD | 97,50 |
| Monkey Island II, kompl. deutsch | CD | 39,90 |
| NHL 95, Handbuch deutsch | CD | 86,50 |
| Noctropolis, deutsch | CD | 97,50 |
| PGA-Tour Golf, Anleit. deutsch | CD | 99,00 |
| Privateer u. Superstrike-Command., dt. | CD | 95,00 |
| Psychotron | CD | 97,00 |
| Ravenloft, komplett deutsch | CD | 76,50 |
| Rebel Assault, deutsch/Speech engl. | CD | 89,00 |
| Retribution, Anleit. deutsch | CD | 76,50 |
| Rise of the Robots, Anleit. deutsch | CD | + 95,00 |
| Robinsons Requiem, kpl. deutsch | CD | 89,00 |
| Saga of Aces (RedBaron/ Aces o. Pacific u. Europe), deutsch | CD | 92,50 |
| Sam & Max, komplett deutsch | CD | 99,00 |
| Space Quest I - V,dt. Anltg./kompl.dt. | CD | 92,50 |
| System Shock, komplett deutsch | CD | 89,00 |
| Theme Park, komplett deutsch | CD | 89,00 |
| UFO, komplett deutsch | CD | 97,00 |
| Ultimate Football | CD | 97,00 |
| Under A Killing Moon,Texte deutsch/Speech engl. | CD | 99,00 |
| US Navy Fighters, deutsch | CD | 97,50 |
| Wild Blue Yonder, Handb. deutsch | CD | 76,50 |
| Wing Commander Armada, Anltg. dt. | CD | 86,50 |
| Wing Commander III, Handb. deutsch | CD | + 112,50 |
| Wings of Glory, komplett deutsch | CD | 94,50 |
| Monkey Island II, komplett deutsch | | 39,90 |
| Rise of the Robots, Anltg. dt. (Super VGA) | | + 89,00 |
| Sim City 2000, komplett deutsch | | 95,00 |
| Space Simulator 1.0 | | 99,00 |
| SSN - 21 Seawolf, komplett deutsch | | 79,50 |
| Startrek II, komplett deutsch | | 95,00 |
| Subwar 2050, komplett deutsch | | 92,50 |
| Subwar 2050 Mission Disk, kpl. deutsch | | 53,50 |
| System Shock, komplett deutsch | | 79,50 |
| Theme Park, komplett deutsch | | 79,50 |
| Tie Fighter, komplett deutsch | | 99,00 |
| Transport Tycoon, komplett deutsch | | 97,00 |
| UFO, komplett deutsch | | 97,00 |
| Wing Commander „Armada", Anleit. deutsch | | 69,00 |
| Soundblaster 16 Multi-CD, Handb.deutsch | | 289,00 |
| CH-Flight Stick pro | | 149,95 |
| CH-Pro-Rudder Paddles | | 179,50 |
| Phoenix Flugjoystick | | 249,00 |
| 3DO-Blaster-Karte incl. Gamepad + 2 Games | | 759,00 |

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten.

Vorkasse DM 6.00, Post-Nachnahme DM 9.00
UPS-Nachnahme DM 15.00
Ausland nur Euroscheck plus DM 25.00

**KAROSOFT**
Postfach 404, 40704 Hilden
Telefon 02103/3 10 41
oder 02103/4 20 88
Liste kostenlos!
(Bitte um Angabe des Computertyps)
Kein Ladenverkauf • Nur Versand

# Neuland

Um Euch mit möglichst viel Input zu versorgen, haben wir uns kurzerhand etwas Neues ausgedacht: die Mini-Komplettlösung zum Sammeln für den Karteikasten. Was ist das, und wie funktionuckelt es? Ganz einfach, Ihr findet auf einer der nächsten Seiten eine Komplettlösung, die stellenweise auf dem Kopf steht. Das ist so beabsichtigt. Trennt die Seite einfach fein säuberlich raus, falzt sie einmal quer, einmal hoch und schneidet die Unterseite des entstehenden Heftchens an der Linie auf. Klammer durch, und Ihr habt die satte Info, die wir sonst auf zwei Ausgaben verteilt hätten. Viel Spaß beim Basteln,

Eure Miss Moneypenny

## Inhalt



## Hint Hunt:



## ● Erben der Erde (PC)

Einige wichtige Dinge vorab: Grundsätzlich alle Leute ausquetschen. Die Richtungsangaben für Kreuzungen oder Abzweigungen beziehen sich auf die Fälle, in denen es mehrere Möglichkeiten gibt, ansonsten immer der Nase nach. Im allgemeinen: Ost, West, Nord, Süd.

Tja, so kann's kommen: Nicht genug, daß Rif den Wettbewerb verloren hat, nein, zu allem Übel wird er auch noch gezwungen, sich auf die Suche nach dem gestohlenen Orb des Sturmes zu machen. Völlig überflüssigerweise bekommt er den Elch Eeah und das Wildschwein Okk an seine Seite. Das kann ja was werden!

Bei der Erkundung der Festwiese gelangt das merkwürdige Trio nach einiger Zeit in das Zelt des Geldwechslers. Dort verkauft Rif seine Medaille für 15 Goldstücke. Auf geht's in die Umgebung und zunächst in ein nahegelegenes Dorf. Dort im Osten befindet sich ein Steinpfad und an dessen Ende das Zentrum des Frettchen-Dorfes. Hier gibt es beim Krämer für 15 Goldstücke einen Sack mit Gips. Teuer, aber später bestimmt nützlich. Da hier momentan nichts mehr zu tun ist, geht es weiter zur Heiligen Stätte. Durch Tor 1 und im Norden durch Tor 2, und schon gelangen die drei in den Tempel der bisherigen Ruhestätte des Orbs. Hier treffen sie auf Elara, die zunächst die Besichtigung des Tatortes untersagt. Zuvor möchte sie einen Vertrauensbeweis, den unser Trio vom Elchkönig besorgen soll. Was sein muß, muß eben sein. Zurück und ab in den Wald. Hier erzählen sie dem Elchkönig von Elara und dem nötigen Beweis, den sie dann in Form eines goldenen Apfels erhalten. Mit diesem geht es wieder in den Tempel. Nach Erhalt des Apfels ist die Dame bereit, die Erkundung des Tatortes zu gewähren. Außerdem verspricht sie, das westliche Tor im Vorhof, das zu den Gärten führt, zu öffnen. Nach der Inspektion des Tempels begeben sich die drei sogleich in die Gärten und finden in einem der Blumenbeete einen leeren Eimer, den sie mit klarem Wasser aus dem kleinen Springbrunnen füllen. Im hohen Nordwesten des Gartens entdecken sie unverhofft einen Fußabdruck im Morast und einige seltsame Beeren. Was nun? Die drei beratschlagen und kommen zu dem Schluß, daß sie den Rattenführer in den Höhlen um Rat fragen sollten. Aber wie den Fußabdruck dorthin bekommen? Klar, ist doch ganz einfach! Der Gips wird mit dem Wasser angerührt, die Suppe in den Fußabdruck gegossen, und schon kann ein toller Abguß im Inventar verstaut werden.

Bevor sie sich auf den Weg zu den Höhlen machen, wird noch kurz dem Wildschwein-Schloß ein Besuch abgestattet. Die Wachen werden mit dem Hinweis auf jede Menge Trüffel im Wald weggelockt. Im Raum des Königs angelangt, muß Rif, bevor sich dieser mit ihm unterhält, durch jede Menge Schlamm waten. Eklig! Plötzlich taucht auch seine Rhene auf, deren baldige Befreiung er verspricht. Nach einem unbefriedigenden Gespräch mit dem fetten King kehrt Rif wieder zu seinen Gefährten zurück. Hier bemerkt er einen Schlammklumpen, der sich zwischen seine Zehen geklemmt hat. Bei genauerer Betrachtung entdeckt er unter dem Schlamm einen Ring mit dem Kopf eines Wolfes darauf. Komische Sache! Jetzt aber endgültig nichts wie hin zu den Höhlen. Der dortige Rattenwächter hat zwar ein paar interessante Tips auf Lager, läßt aber unsere Helden nicht zum Rattenführer durch. Hier ist List angesagt. Okk und Eeah beginnen den armen Kerl zu verwirren, während Rif sich einen der schwarzen Umhänge schnappt und sich auf den Weg zum Rattenführer macht (1. Abzweigung O, 2. O, Tür, Tür O, 1. W, 2. W). Nach einer Quizfrage gelangt er auch bald zu Sist, dem Rattenführer. Ihm zeigt er die Beeren und den Gipsabdruck. Für seine Hilfe möchte Sist Informationen über den Wildschweinkönig und seine Beziehungen zu den Führern anderer Stämme. Rif zeigt ihm den Wolfsring und kann damit einige Informationen verknüpfen. Nun erhält er auch Informationen über den Abdruck und die Beeren. Sist ist überzeugt davon, daß die Spuren einwandfrei auf einen Wasch-

## ● Super Hero League of Hoboken

Trotz seiner Mischung aus Rollenspiel und typischem Legend-Adventure im Xanth-Stil fordert die "Superheldenliga von Hoboken" ausgesprochene Adventure-Fähigkeiten vom Spieler. Das Spiel besteht aus einer recht kleinen Welt, genauer gesagt aus 12 normalen Sektoren, die jeweils 16x12 Felder groß sind, und aus 12 weiteren Gebieten gleicher Größe, die jedoch nur über bestimmte Felder in den 'normalen' Sektoren bzw. über sog. Tubecars (nichts anderes als U-Bahnen) zu erreichen sind.
Die Party-Zusammenstellung aus den diversen Superheroes:
Eigentlich sollte es egal sein, welche Charaktere man wählt bzw. in der Bar sitzen läßt. Um einige Missionen im Spielverlauf lösen zu können, bedarf es bestimmter Superhelden, die allerdings bei Bedarf kurz ausgeliehen werden können. Meine persönliche Party sah am Ende des Spiels folgendermaßen aus: 'The Crimson Tape', 'Robomop', 'Iron Tummy', 'Caped Cod', 'Toastbuster', 'Treader Man', 'Mighty Magnitude', 'Princess Glovebox' und 'Zaniac'. Ein Großteil dieser Helden kann zu Beginn des Spiels noch gar nicht ausgewählt werden, weshalb sich zunächst einfach die Helden mit den meisten Hitpoints empfehlen. Von den hauseigenen Superkräften ist zu Beginn des Spiels eigentlich keine von irgendeiner Relevanz, da man die nötigen Kräfte noch früh genug bekommt. Zur Ausrüstung ist zu sagen, daß man stets alles aus dem Schrank im HQ mitnehmen sollte, um es entweder zu verwenden oder zu verkaufen. Die Waffen, die in den Dörfern angeboten werden, sollte man sich nicht zulegen, da man genug Ausrüstung nach verschiedenen Kämpfen finden kann.

*Die Welt der Superhero League of Hoboken:*

Man sollte sich immer nur in die Sektoren vortrauen, die durch die Mission verpflichtend sind, da die übrigen oft nur allzu starke Gegner vorzuweisen haben. Sobald jedoch ein Sektor betreten werden muß, sollte man ihn auch komplett erkunden, da erstens nach ca. zehn Kämpfen keine Gegner mehr kommen, und es zweitens nach kompletter Erkundung eines Sektors einen ordentlichen, anwachsenden Zuschlag an Erfahrungspunkten gibt. (So gibt es z.B. nach Erkundung des letzten Sektors ganze 100.000 Exp. für jeden Superhelden). Eine Ausnahme hierbei stellt vielleicht nur Sub New York da, da die Gegner hier unten beim ersten Betreten noch etwas zu stark sein dürften. Bevor man jedoch ein Gebiet komplett erforschen kann, benötigt man diverse Dinge, die man erst im späteren Verlauf des Spiels erstehen kann, so z.B. ein Orientierungsbuch für den tiefen Wald oder ein Schlauchboot für tiefes Gewässer. Eine andere Möglichkeit, zumindest zu Beginn des Spiels einige Exp. zu sammeln, ist, ins Bordell zu gehen (k$100 = 1200 Exp., k$200 = 5000 Exp.)!!
Falls man unterwegs auf irgendwelche Leutchen trifft, die den Helden etwas verkaufen wollen, sollte man je nach Finanzen möglichst immer darauf eingehen. Unbedingt kaufen: den Schutz vor radioaktiver Verstrahlung, die die Charaktere am Rasten hindern kann.
Noch ein Wort zu den Kämpfen unserer Helden: Genaugenommen sind nur die drei Icons 'Hand-to-Hand Attack', 'Shooting Attack' und 'Flee' von Nutzen, da sich mit diesen jeder Kampf entscheiden läßt. Entweder besiegt man die Gegner oder man weiß im voraus, daß man den Kampf nicht überleben kann und flieht deshalb.
Beim Lesen des folgenden Texts kann es vorkommen, daß man sich wundert, warum man denn plötzlich diesen oder jenen Gegenstand hat. Viele Gegenstände erhält man nämlich ganz automatisch nach Besuchen diverser Plätze oder Beendigung verschiedener Aufgaben. Falls man einen Gegenstand also einmal nicht



succeeded in interbreeding a racehorse and a sewer rat.
Wie immer einen neuen Charakter auswählen und neue Gegenstände im Storage Cabinet einheimsen!
Mission 1: Als erstes muß man sich aus der Paterson Mansion im Sektor 2D(9/9) den Kleiderständer (Coat Rack), den Pelzmantel (Fur Coat) und den Plastikbehälter (Case) besorgen, mit denen man sich dann in das Washington HQ im Sektor 1C(9/12) begibt. Den Kleiderständer stellt man hier auf den hellen Spot am Boden und nimmt sich dafür die Uniform, die Perücke und die falschen Zähne.
Mission 2: Bevor man zum Piscataway-Tempel im Sektor 1B(11/7) rennt, kauft man sich am Marktplatz im selben Sektor (12/7) den Seitenschneider (Wire Cutters). Im Tempel geht man einen Raum nach Westen und versteckt sich dort unter dem Altar. Hat man gewartet, bis die Schuhe des Priesters aufgetaucht sind, untersucht man den Knubbel (Knot) im Boden und nimmt das lose Brett links daneben. Das darunter laufende Kabel zerschneidet man und verläßt den Altar. Nun noch gewartet, bis die nächste Messe beginnt und...
Mission 3: Die leichteste Mission von allen wird wie folgt gelöst: Am Yonker-Marktplatz im Sektor 3D(6/9) kauft man im Zelt des Händlers die 'Lead-Lined Longjohns' und liefert diese am Mineola-Marktplatz (4C(1/9)) ab. Das war's dann auch schon.
Mission 4: Erst muß man ins HQ zurückkehren, um sich die vorigen Missionen quittieren zu lassen. Auf dem Weg zum Yonker-Markt im Sektor 3D(6/9) findet die Party nach einem Kampf die Zugangskarte zur roten Untergrundbahn. Auf dem Markt angekommen, gibt man dem Schamanen den Plastikbehälter (Plastic Case) und kauft beim Händler den 'Orienteering Guide', der es der Party erlaubt, nun auch die Wälder zu durchqueren. Nun begibt man sich zur roten Untergrundbahn (in Newark an Pos. 9/10 im zweiten Untergeschoß) und fährt damit nach Philadelphia. Hier angekommen, geht man zur 'Nautilus' und bearbeitet das gute alte Ding (man benötigt übrigens mind. 250 – 300 Brawn über alle Charaktere verteilt; hat man sie noch nicht, kann man sie durch den Verzehr von Fleisch, nicht Fisch, bekommen). Um nach dieser Prozedur das Kätzchen zu retten, geht man in Philadelphia zum Pavillon bei Pos. (10/6). Hier steckt man das Plastikrohr in den Spalt in der Glocke und das Rohr auf die Spitze der Spraydose (Nitrus Can) und schüttelt selbige heftig. Nun noch die Pfeife unter der Glocke genommen und auf zu Dr. Entropy...
Mission 5: Um den lieben Doktor diesmal aufzuhalten, holt man sich vom Marktplatz in Bernardsville im Sektor 1C an Position (5/8) das Plakat und hängt es im Belmont Park (3C(13/7)) an den Eisenrahmen (Steel Framework). Bevor man ins HQ zurückkehrt, sollte man nicht vergessen, die grüne Fahrkarte mitzunehmen, die hier jemand verloren haben könnte (oder auch nicht, aber zumindest liegt sie hier!).

**Superhero Class Level IV:**

Die nächsten fünf Missionen lauten folgendermaßen:
1. The Superhero League of Flushing is infested by mice and is calling for assistance.
2. A religious cult is occupying Times Square and is fomenting unrest.
3. Descendants of Yale alumi are threatening t to sack the library at Princeton.
4. Explorers report an important relict of pre-collapse Americana in the Philadelphia Sewers.
5. Dr. Entropy is hatching another foul scheme from a base at Yankee Stadium.

Bevor man die zweite der fünf Missionen beginnen kann, muß man unbedingt auch im tiefen Gewässer gehen können. Hier gibt es zwei Alternativen: Man klappert alle Märkte nach einem weiteren isotopischen Drink (blau) ab oder man kauft sich am Marktplatz in Staten Island (Sekt. 2B) ein



Schlauchboot (Kostenpunkt etwa 800,–).
Mission 1: Im SLF-Hauptquartier im Sektor 3C an Position (7/10) bläst man in die Pfeife, nimmt den Mäusedreck (Carcass), den 'Ecru Bedistor' und verläßt das Gebäude wieder.
Mission 2: Im Yankee Stadion (3D(3/2)) kann man im Safe (Strongbox) einen merkwürdigen Ball finden. Man öffnet den Safe, indem man die Aluminum Eating Microbes auf ihn gießt. Mit dem Ball begibt man sich zum Eingang von New York Downtown (im Sektor 3C(1/10) im Wasser) und in der Stadt zum Times Square an Pos. 3/9, wo man ihn an Dirk Clark weitergibt und den 'Ochre Bedistor' mitnimmt.
Mission 3: Gleich in New York bleiben, denn jetzt muß man als erstes zum Empire State Building (Pos. (7/3)), benutzt die Treppe nach unten und steigt in die grüne U-Bahn. In New Haven geht man zum alten Yale Campus (8/3), um ihn zu begutachten, und ins Wissenschaftsmuseum (2/9), wo man einen Raum weiter östlich die samenlose Banane, den Termiten-Züchtungsapparat (Termite Hatcher) und die Solar-Waschmaschine mitnimmt. Wieder einen Raum weiter im Westen stellt man die Waschmaschine auf das rechte Kreuz am Boden und sich selbst auf das linke Kreuz. Nun wartet man auf die Yale-Studenten, belauscht diese und begibt sich mit diesem Wissen zur Princeton-Bibliothek im Sektor 1A an Position 1/9, wo man das neue Wissen dem Coach mitteilt. Man nimmt noch den Maroon Bedistor und ist fertig...
Mission 4: Die folgende Mission besteht eigentlich nur aus einer Reihe ziemlich haariger Kämpfe. Mit der roten U-Bahn begibt man sich in Newark nach Philadelphia (wer's noch nicht weiß, schaut auf die Übersicht am Ende des Guide). Hier betritt man an Pos. 7/1 den Untergrund, wo man an Pos. 13/1, 14/1 und 16/1 einen Kampf erst gegen ein, dann gegen zwei und letztlich gegen vier Lava-Ungeheuer bestehen muß. Man erhält ein Diät-Buch und ein 'Mauve Bedistor' und kann nach Erkundung des Untergrunds die letzte Mission angehen...
Mission 5: Zunächst benötigt man aus dem Shop des Händlers am Yonker-Marktplatz (3D(6/9)) die purpurne Zutrittskarte zur Untergrundbahn und begibt sich damit zur Bahn derselben Farbe im Sektor 3D an Position 5/10. Nach kompletter Erkundung aller Gebäude in Poughkeepsie, kann man den Sektor per Bahn wieder verlassen und geht nun nach New York Uptown (entweder von Downtown aus einen Sektor weiter oben oder vom Eingang zu NY Downtown ein Feld weiter nördlich). Hier begibt man sich zur Höhle an Position 15/5, und steckt dort den Metallstab in das Loch des Containers Nr. IV. Nach dem Öffnen des Containers nimmt man die gefrorene Leiche und schleppt diese zum Yankee Stadion im Sektor 3D an Pos. 3/2. Nun öffnet man den großen blauen Behälter, legt die Leiche hinein, schließt das Ding und steckt alle vier 'Bedistors' in die farblich passenden Sockel am Behälter. Hat man dies erledigt, drückt man den blauen Button und öffnet den Behälter wieder.

**Superhero Class Level V:**

Ein vorletztes Mal erhält man im Hauptquartier fünf neue Missionen und einen neuen Charakter!
1. Poughkeepsie's warlord has declared war on Afghanistan.
2. Three wild tribes in New York are engaged in a bloody turf war.
3. The Freehold shamen is behaving unethically.
4. An ancient videotape, unearthed by the Huntington warlord, should be archieved.
5. From a base in Atlantic City, Dr. Entropy has developed a tree with horrifying properties.

Allmählich werden die Missionen komplexer als zu Beginn des Spiels. Mit der Zeit sollten alle Charakter schon nützliche Superkräfte haben. Sehr wertvoll ist übrigens die Kraft, Wurzeln verrotten zu lassen: Ein solcher Angriff kann den Geg-



wer of Ten' benötigt, um die Mission zu bestehen.
Final Mission: Mit der ausgeruhten Party begibt man sich nach Newark (2C(6/8)), wo man mit der grauen Untergrundbahn nach Scranton fährt und dort in die Grube an Position (15/9) hinabsteigt. Hier benutzt man die Superkraft 'Superpower of Ten' dreimal auf den großen Stapel Bananen, so daß dieser auf 30 Pfund schrumpft und man ihn einstecken kann. Mit dem Bund Bananen steigt man in die goldene Untergrundbahn in Scranton (11/8, unteres Stockwerk), zu der es allerdings leider keine Zutrittskarte gibt (zumindest habe ich sie nicht gefunden). Im Hotel auf dem Marktplatz von Middleton (9/4) findet man in der Box auf der Theke eine Generalkarte (die nicht mehr benötigten Karten bringen übrigens ordentlich Geld).
Die goldene Untergrundbahn bringt die Party nach Buffalo-Niagara, wo man sich so schnell wie möglich zum Shop auf dem Marktplatz begeben sollte. Dort kann man einige Superdrinks kaufen (so z.B. 95% Power to confuse oder 100% Beaver Jaw, den man im Anschluß gleich benötigt). Nach kompletter Beseitigung aller Gegner im Sektor (oder auch nicht), begibt man sich zur Raststätte (12/1). Dort läßt man mittels 'Beaver Jaw' den Baum in den Fluß stürzen und schafft ihn mit der 'Superpower of Ten' ins Wasser. Geht man nun zur Klippe an Pos. (3/11), findet man dort ein hölzernes Faß, welches man zusammen mit den beiden Spateilen, die man an Pos. 7/7 auf dem Highway bekommen kann, Ben dem Farmer auf seiner Farm (7/6) übergibt. Als Dank erhält man von ihm den Schlüssel für den Lift im Empire State Building.
Mit dem Schlüssel und den Bananen begibt man sich nun ein weiteres Mal zum Empire State Building in NY Downtown und betritt dieses (vorher kommen noch drei Kämpfe auf die Party zu). Mit dem Button ruft man dort den Lift und fährt nach oben. Hier kann man beobachten, wie Dr. Entropy von King Kong geschnappt wird. Man legt das Bund Bananen auf den Boden und wendet drei weitere Male die 'Superpower of Ten' auf die krummen Dinger an. Durch den riesigen Stapel Bananen wird Kong abgelenkt. Die Party kann Dr. Entropys Projektor abschalten und damit die Welt retten...

Hier noch die Übersicht über die Bahnverbindungen und Fundorte der Zutrittskarten:

GRAU – von Newark nach Scranton: Die Karte findet man zuhause im Schrank am Anfang von Superhero Class Level II.
GRÜN – vom Empire State Building nach New Haven: Karte gibt's nach dem Kampf gegen Dr. Entropy in Superhero Level III.
GELB – von der Grand Central Station in NY nach Huntingdon: Die Karte gibt's am Boden der Grand Station.
BLAU – von New Brunswick nach Atlantic City: Karte gibt es wie die graue Karte, zu Beginn einer Mission.
BRAUN – vom Rockefeller Center (Times Square) nach 8th and Market in Sub-Philadelphia: Karte gibt's nach einem Kampf (siehe Text).
ROT – von Newark nach Philadelphia: Die Karte gibt's nach einem Kampf in Level III (siehe Text).
PURPUR – von Yonker's Tube Station nach Poughkeepsie: Karte kann man kaufen (siehe Text).
ORANGE – von Philadelphia nach Atlantic City: Karte kann man kaufen (siehe Text).
SILBER – von 8th and Market nach Middleton Harrisburg: Karte muß man kaufen (siehe Text).
GOLD – von Scranton nach Buffalo-Niagara: Karte gibt's im Hotel an der Theke in Middleton-Harrisburg.
Viel Spaß beim Durchzocken und vielleicht noch etwas Glück bei den Kämpfen...

*Tobias William Reich*

haben sollte, liegt das daran, daß man entweder eine Mission nicht erfüllt oder einen bereits erwähnten Ort nicht besucht hat.

*Der Spielverlauf:*
Das Spiel besteht aus sechs mal fünf Missionen, die es zu erledigen gilt, bevor man im Hero-Level 7 die finale Mission mitgeteilt bekommt!!

**Superhero Class Level I:**
Zunächst geht man in den ersten Stock des HQs (Hauptquartier) und erhält dort von Matilda, dem Super-Computer, die ersten fünf Missionen:
1. A Cache of jalapeno peppers in Newark must be destroyed before they can infiltrate....
2. A computer malfunction in Paterson threatens to cause local unrest.
3. A flock of rabid sheep are terrorizing East Orange and endangering public health!
4. A Limburger Bomb could make Jersey City Marketplace uninhabitable.
5. Doctor Entropy has developed a ray that could bring intervillage commerce to a halt!

In diesem ersten Level ist es so, daß zuerst die Mission 1, dann in beliebiger Reihenfolge 2, 3 und 4 und zuletzt die Mission Nr. 5 erledigt werden muß!
Mission 1: Der Iron Tummy muß in die Truppe aufgenommen werden, was übrigens gar nichts schadet, da er grundsätzlich kein übler Charakter ist. Man begibt sich zunächst zum Stadteingang von Newark (Fähre benutzen), der sich in Sektor 2C (von wo aus man startet), an der Stelle 6/8 befindet, und betritt diesen neuen Sektor. Hier begibt man sich zur Lagerhalle an Position 10/2 und wendet die Superkraft des Iron Tummys (Eat Spicy Food...) am Stapel Gemüse an, der sich in nichts auflöst. Man nimmt sich nun den Lumpen (Rag) und verläßt das Gebäude. (Sektor erkunden!)
Mission 2: Man begibt sich zum Tempel im Sektor 2D (7/10) und zerbricht dort den Blumentopf. Nun nimmt man die Pflanze, die Grußkarte und den Schmutz, indem man den Lumpen mit dem Haufen benutzt. Nun noch den Magneten mitnehmen und fertig.
Mission 3: Als nächstes wird der Marktplatz im selben Sektor (8/8) angesteuert, wo man sich im Zubehör-Laden (Pawnbroker's Tent) das Anti-Schaf-Spray kauft. Dann flitzt man damit zum East-Orange-Marktplatz (neben dem Eingang zu Newark) und vertreibt die Schafe. Letztlich noch den Lumpen auf den Schafhaufen legen und geschafft!
Mission 4: Diesmal braucht man aus dem Shop auf dem Paterson-Marktplatz (2D(8/8)) die 'Cheese Eating Microbes', mit denen man sich zum Jersey-City-Marktplatz begibt (2C(12/8)) und die Mikroben über die Limburger-Bombe im Kofferraum des Autos gießt. Noch mit dem Lumpen die übriggebliebene Flüssigkeit aufsaugen und auf zu Dr. Entropy.
Mission 5: In Edisons Labor in Sektor 2C an Pos. 4/12 legt man den vollen Lumpen auf das 'Plorpium Plating', benutzt die Superkraft des Robomops 'Clean almost any mess' und geht einen Raum nach Norden. Dort zieht man den Stecker von Dr. Entropy's Maschine raus und kann so seinen Plan vereiteln. Bevor man ins HQ zurückkehrt, sollte man noch die Glühbirne und den Lautsprecher des Grammophons mitnehmen (Cone).

**Superhero Class Level II:**
Wieder zurück im HQ hat man einige neue Gegenstände im Schrank ('Isotopes' zur Aneignung von Superkräften immer sofort anwenden), einen neuen Charakter und fünf neue Missionen:
1. Preserve the secret formula for Silly Putty.
2. Acquire some quacamole for the League's Cinco de Mayo party next month.
3. The Piscataway warlord is becoming more belligerent.
4. Discover why the Scranton Superhero League is not responding to communications.
5. Doctor Entropy has almost perfected a species of pigeon with 'perfect aim'.

Die Reihenfolge der ersten vier Missionen ist völlig egal, jedoch kann die fünfte erst angegangen werden, wenn die



5. Doc Entropy has build a machine that can release a gas with dangerous properties.

Um die erste Mission lösen zu können, muß man unbedingt Princess Glovebox in der Party haben!
Mission 1: Man begibt sich ins Hotel auf dem Marktplatz von Staten Island (2B(8/10)) und benutzt dort die Superkraft der Prinzessin. Noch die Dose auf der Theke mitgenommen, und fertig.
Mission 2: Ein weiteres Mal führt diese Mission nach Atlantic City, wo man sich zum Gebäude an Position 15/9 begibt, um dort einen Bonbonspender (Pez dispenser) und einen Stapel Zeitschriften vorzufinden. Diese Mags bringt man nun noch zum leeren Zeitungsautomaten auf dem Marktplatz in Scranton (4/11) und wartet, bis der Zeitungsjunge kommt und sie an sich nimmt (wer's mit den Tubecars noch nicht drauf hat, schaut auf die Übersicht).
Mission 3: Die folgende Mission besteht wieder einmal nur aus dem Säubern eines kompletten Sektors, nämlich der Kanalisation von New York. Diese betritt man in New York Uptown (3C(1/11)) an der Position 12/7. Die Hauptkämpfe gegen einige Killer-Krokos befinden sich an folgenden Stellen: 5/10, 8/3, 9/5, 13/3 und 14/10. (Erst gegen ein Krokodil und zuletzt gegen fünf dieser Ungeheuer.) Da diese Tierchen übrigens nicht allzu leicht zu besiegen sind, sollte man sich nicht alle auf einmal vornehmen, sondern immer ein oder zwei Horte ausräumen und zwischendurch rasten, bevor man weitermacht. Nach dem letzten Kampf erhält man noch ein Häufchen Alligator-Ausscheidungen.
Mission 4: Entweder in der Kanalisation oder auf dem Weg zum Markt auf Staten Island (2B, (8/10)) sollte man eigentlich nach einem Kampf die braune U-Bahn-Karte erhalten haben, zu der man nun noch auf besagtem Marktplatz die silberne Karte dazukauft. Mit diesen beiden begibt man sich ein weiteres Mal zum New Yorker Untergrundeingang an Pos. (12/7) und geht hier unten noch ein Stockwerk weiter zur U-Bahn hinab. Man steigt in die braune Bahn, nimmt am Ziel angekommen den Kaugummi vom Boden und steigt eine Ebene tiefer in die silberne Bahn, die die Party nach Middleton-Harrisburg kutschiert. Begibt man sich hier vom Untergrundeingang ein Feld nach Süden und eines nach Osten, findet man nach einem Kampf einen Papierclip, der ganz wichtig ist. Mit diesem geht man zur Insel an Position 15/2 und öffnet dort die Klappe des Kontrollgeräts. Nun steckt man den Clip auf die Elektroden, zieht am orangefarbenen Hebel, stopft das Kaugummi ins Loch, zieht den Hebel ein weiteres Mal und nimmt sich das Uranstückchen hinten im Raum.
Mission 5: In dieser Mission geht es nun endlich zur Freiheitsstatue direkt unter dem eigenen HQ. Man betritt diese, kann jedoch nicht nach oben gehen, da man von einem mächtigen Androiden aufgehalten wird. Man nimmt also die Bedienungsanleitung des Burschen vom Boden und mixt nach den Angaben des Hefts das Mittelchen gegen den Roboter: Dose öffnen (die aus dem Hotel mit den Karten), Alligatorreste und Uran in die Dose geben, Trichter (vom Plattenspieler) in die Dose stecken, Pilzsuppe hineingießen und das Getränk an den Androiden weitergeben. Nun geht's ab nach oben, wo diesmal allerdings gar nichts zu tun ist, da der liebe Doktor freiwillig aufgibt.

**Superhero Class Level VII:**
Zurück im HQ erhält man eine finale Mission, von der nichts weiter bekannt ist, als daß Dr. Entropy die letzte Mission überlebt hat und sich auf der Spitze des Empire State Buildings verschanzt hat.
Man sollte die drei Charaktere 'Toastbuster', 'Mighty Magnitude' und 'Zaniac' in die Party aufnehmen, da der Clown die stärkste Waffe im Spiel besitzt (Power to confuse), und man unbedingt die Superkraft 'Po-



ner durchaus mit einem Schlag lahmlegen, vorausgesetzt, er hat Wurzeln...
Mission 1: Man begibt sich mittels der purpurnen Untergrundbahn im Sektor 3D(5/10) zum Wohnsitz des Warlords von Poughkeepsie. In der Mansion geht man verkleidet (mit Uniform, Perücke und Gebiß) einen Raum nach oben und überzeugt den Feldherrn davon, daß es eher ungünstig ist, Afghanistan anzugreifen.
Mission 2: Durch den Eingang zur grünen Untergrundbahn im Empire State Building in Downtown NY fährt man nach New Haven und betritt dort die Höhle an Position (7/12). Hier nimmt man das Notenblatt und übt damit ein wenig, bevor man sich ans Piano setzt und zu spielen beginnt. Den Sandsack, der daraufhin angeflogen kommt, nimmt man an sich und entleert ihn (Inhalt besteht aus zwei alten ägyptischen Statuen). Wenn man sich in den Lichtkegel stellt, kann der Komplex wieder verlassen werden. Zurück in NY Downtown, betritt man das alte UN-Gebäude (16/9) und gibt die Yu-Wen-Totem-Statue an den Yu-Wen-Führer weiter. Nun noch schnell die zweite Figur beim Rah-Kett-Führer im Radio-Gebäude an Position 5/12 abgeliefert, und auch diese Mission wäre geschafft...
Mission 3: Zu Beginn dieser Mission muß zuerst König Midas (der mit dem glänzenden Touch) gerettet werden, indem man sich mit den roten 'Tubecars' von Newark nach Philadelphia begibt und dort in Ben Franklin's Haus (6/5) den Kampf gegen die Zyklopen gewinnt. Gute Abenteurer haben dies natürlich schon längst bei ihrem ersten Besuch in der Stadt erledigt! Man kehrt nun ins HQ zurück und nimmt den alten Burschen kurzzeitig in die Heldentruppe auf, jedoch nur solange, bis man zwei unwichtige Gegenstände per Midas-Touch in einen Auspuff und einen Schal verwandelt hat. Es lohnt sich nicht, den King als Kämpfer zu behalten. Mit den beiden neuen Gegenständen begibt man sich zum Freehold-Marktplatz in Sektor 2A(2/4) und betritt dort das Zelt des Schamanen. Jetzt wird's ausgesprochen lästig. Man redet mit dem Schamanen und geht dann in den Waffenshop, wo man mit dem Händler plauscht. Dann im Hotel mit dem Innkeeper reden und darauf mit der Dame des Hauses im Bordell. Wieder mit dem Schamanen labern, und nach einem weiteren Gespräch mit der Bordelldame gibt man derselben den Pelzmantel (Fur Coat) und den Schal (Scarf). Im Hotel reicht man dem Elvis-Verschnitt die Preistafel der Mädels von nebenan und dem Waffenhändler die Preise des Hotelmenschen. Zuletzt gibt man dem Schamanen die Preise des Waffenschmieds und hat die Mission beendet.
Mission 4: In der Mansion in Sektor 4D an Position (12/6) schaut man sich den wackligen Tisch genauer an, nimmt das Videotape unter dem Tischbein und bringt es zum Kurator in der Princeton-Bibliothek (1A(1/9)).
Mission 5: Als erstes kauft man sich beim Händler am Markt von Staten Island (2B(8/10)) die orangefarbene U-Bahn-Karte und beim Händler auf dem Marktplatz von Princeton (1A(1/10)) die Termiteneier. Mit diesen Utensilien gerüstet nimmt man in Philadelphia die orangefarbene Bahn nach Atlantic City, wo man aussteigt und direkt zum alten Casino geht (4/4). Hier steckt man die vier Casino-Chips in den Slot der Maschine, geht nach oben und läßt die Termiten frei (Termite Hatcher öffnen, Eier hineinlegen, Hatcher schließen, anschalten, Hatcher öffnen!)...

**Superhero Class Level VI:**
Zum letzten Mal bekommen unsere Superhelden nun einen Pack mit fünf Missionen aufgetragen.
1. A hostelry on Staten Island reports serious map problem.
2. A miracle at the Scranton Temple has gotten out of hand.
3. There are reports of alligators living in the New York City sewers.
4. A religious cult in the Harrisburg area has launched a doomsday plot.



ersten vier erfolgreich absolviert worden sind.
Mission 1: Um zum Newark Control Tower zu gelangen, müssen mindestens zwei Partymitglieder zu je mindestens 25% die Superkraft 'Really good at treating water' besitzen. (Treader Man hat diese von Haus aus, und ein anderer Charakter kann diese durch ein beliebiges blaues 'Isotope' erlernen.) Im Control Tower in Sektor 2C(7/6) öffnet man den Blechschrank und schnappt sich das Pappy-Outfit, mit dem man sich umgehend zum alten Mann begibt, den man im Zelt des Schamanen auf dem Hackensack-Marktplatz (2D(13/6)) findet. Man zieht sich das Pappy-Kostüm an und überredet den Alten, der Party das Dokument auszuhändigen. Ohne Verkleidung das Dokument eingestrichen und das Plastikei mitgenommen, geht es weiter mit Mission Nr. 2.
Mission 2: In der alten Fabrik im Sektor 1C an Pos. 4/5 wird gerade gestreikt, was die Party allerdings nicht daran hindert, die durchsichtige Plastik-Paneele zu nehmen und die 98-Watt-Birne gegen die 100-Watt-Birne aus dem Inventar auszutauschen. Die Mission ist erfüllt, wenn man die Avocado und das 'Guacamole' (Sorry, aber dieses Etwas hat sich in meinem Wörterbuch nicht gefunden) vom Fließband genommen hat.
Mission 3: Man begibt sich in die Piscataway Mansion (1B(13/9)), wo man einen Raum nach Norden geht und dort die Steinbüste vom Regal nimmt. Dafür stellt man den Magneten aufs Regal und geht wieder zurück nach Süden, wo man einmal wartet und vor Verlassen des Hauses noch den Briefbeschwerer mitnimmt.
Mission 4: Um die Horde Superhelden in Scranton wieder zur Arbeit zu überreden, muß man unbedingt Ms. Pepperoni, den einzigen weiblichen Superhelden, zur Party hinzufügen. Um nach Scranton zu gelangen, muß man die graue Untergrundbahn in Newark benutzen (Newark: 2C(6/8) und den U-Bahn-Eingang: (9/10)). Auf dem Weg sollte man das Plastikrohr nicht vergessen, das neben der grauen Bahn liegt. Ist man in Scranton ausgestiegen, nimmt man sich sofort die Strahlenwaffe (Bowdlenizer) und begibt sich zum Scranton HQ (6/5), wo man den weiblichen Helden darum bittet, auf die Playboy-Mags zu schießen (leider kann kein anderer Charakter diese Aufgabe erledigen, da sich die Männer viel zu sehr für die interessanten Interviews in den Heftchen begeistern können).
Mission 5: Bevor man es erneut mit Dr. Entropy aufnehmen kann, braucht man aus dem Keller des eigenen HQs die DAT-Kassette mit der Sinatra-Musik (im Rücken der Wachsfigur versteckt) und den Transmitter aus dem Laden am Piscataway-Marktplatz (1B(12/7)). Nun begibt man sich ein weiteres Mal in den Newark Control Tower (2C(7/6)) und versucht dort, die Treppe nach oben zu gehen. Dem alten Sammler, der die Party aufhält, drückt man das Plastikei, die Avocado, den Briefbeschwerer und den Kohlebrocken (den bekommt man automatisch entweder nach einer Mission oder aus dem Storage Cabinet im HQ) in die Hände und setzt den Weg nach oben fort. Oben angelangt, legt man die Kassette in den Transmitter und schaltet das Gerät ein.

**Superhero Class Level III:**
Ab diesem Level sollte man die einzelnen Missionen in der von mir vorgegebenen Reihenfolge lösen, da sie entweder einen ansteigenden Schwierigkeitsgrad besitzen oder zur Erfüllung ein Gegenstand aus einer vorhergehenden Mission benötigt wird.
1. An important relict has been stolen from a museum in Morristown.
2. Priests in the Piscataway Market are corrupt.
3. High radiation levels are threatening the Mineola city-state.
4. A cat is trapped underneath the Liberty Bell.
5. Dr. Entropy has apparently

bären hinweisen! Ist ein Waschbär der Orb-Dieb?
So, was nun? Erst einmal zurück zu den Gefährten und dann zum Leuchtturm. Hier treffen die drei auf einen traurigen Leuchtturmwächter namens Tycho, dem das Glas seines "Lichtfängers" kaputtgegangen ist. Bei einem kleinen Plausch erwähnt er, daß er Kartenmacher ist. Rif wird hellhörig: Kartenmacher! Er handelt mit dem Wächter aus, daß er ihm das Glas reparieren läßt und dafür eine Karte von den Wild Lands bekommt. Also los, Glas einstecken, zurück zum Frettchendorf und dort nichts wie hin zum Glaser. Leider kann der gar nichts mit dem ungewöhnlichen Glas anfangen. Er schlägt vor, den Allwissenden zu befragen. Dieser wird in einer Lodge im Norden des Dörfchens von einem Frettchen namens Sakka behütet. Der Allwissende entpuppt sich als ein weiterer Orb. Bevor dieser jedoch befragt werden kann, bestimmen die Dorfmitglieder, daß Rif eine Art Test ablegen muß. Dieser Test in Form eines Tangramrätsels (siehe Seite 57) ist eine Kleinigkeit für den schlauen Fuchs! Endlich soll der große Moment kommen. Doch die Enttäuschung ist groß. Unseren Helden fehlen die nötigen Informationen über das Glas, das der Allwissende braucht, um konkrete Auskünfte zu erteilen. Nun ja, es wird gar nichts anderes übrigbleiben, als erneut in die Höhlen zu gehen und Rattenführer Sist um Rat zu fragen. Genau das tut unser Trio auch auf altbewährte Art und Weise. Rif zeigt Sist das Glas und erfährt, daß es sich dabei um die Linse eines Teleskops handelt. Mit diesem Wissen geht es wieder zurück zu Sakka und dem Allwissenden. Mit den neuen Infos gefüttert, gibt der Allwissende dem Glaser dann auch die genaue Anweisung zur Herstellung einer Teleskoplinse.
Ach du Schreck, das darf doch alles gar nicht wahr sein! Jetzt ist die Linse fertig, doch sie ist matt. Zum Polieren wird dringend roter Ton benötigt. Doch woher nehmen? Da weiß Okk Rat. Schließlich weiß er genau, daß das Schlammbad seines Königs aus rotem Ton bereitet wird. Klar, daß nun wieder ein Besuch beim Wildschweinkönig angesagt ist. Die Wachen werden mit einer List ausgetrickst, und Rif flitzt schnell mal eben bis hin zum König, latscht einmal kurz durch den Schlamm, steckt einen Klumpen ein, und zurück geht es ins Frettchendorf. Mit dem Ton kann der Glaser die Linse jetzt fertigstellen. Ausgestattet mit einer nun perfekten neuen Teleskoplinse machen sich die drei auf den Weg zum Leuchtturm. Überglücklich tauscht Tycho die Linse gegen eine Karte von den Wild Lands ein und gibt dem Trio noch ein paar Ratschläge mit auf den Weg. Nun steht dem Abenteuer "Wild Lands" nichts mehr im Wege. Doch halt, vor dem Leuchtturm wartet eine Dienerin von Elara auf unsere Helden. Sie übergibt ihnen einen Brief von Elara für deren Schwester Alamma, die sie irgendwo in den Wild Lands treffen sollen. Na ja, warum nicht. Der Brief wird eingesteckt und dann: Abmarsch.
Als erstes kommen sie zum Schloß des Hunde-Stammes. Nachdem sie den Wachen ein paar Witze versprochen haben, dürfen sie passieren. Angelangt beim Anführer der Hundebande, Prince, muß Rif diesem Witze erzählen. Augenscheinlich scheint Rif nicht Princes Geschmack zu treffen, denn dieser läßt die drei Abenteurer in den Kerker sperren. Rif nimmt die am Boden liegende Holzschale, schlägt sie gegen die Gitterstäbe und bittet den erscheinenden Wächter um etwas zu essen, was dieser auch bereitwillig heranschafft. Zum wahren Schmaus brauchen unsere Helden aber noch einen Löffel. Also noch mal die Schale gegen das Gitter und einen Löffel ordern. Wenn der Wächter wieder verschwunden ist, nimmt Rif den Löffel und kratzt mit diesem den losen Mörtel vom etwas wackeligen Stein in der rechten Kerkermauer. Leider ist er nicht stark genug, den Stein ganz von der Mauer zu lösen. Also löffelt er erst einmal die Suppe aus dem Napf, um dann mit Hilfe seiner Kumpane den Stein herauszuziehen. Da sowohl Eeah als auch Okk zu groß bzw. zu dick sind, um durch das nun vorhandene Loch zu krabbeln, begibt sich Rif alleine auf die Flucht. Kurze Zeit später öffnet




merchandising
Handelsgesellschaft mbH

Tel.: 0591-914311
Fax: 0591-914320
telefonischer Bestellservice
mon. - frei. von 9.00 - 18.00 Uhr
Postfach 1721, 49803 Lingen

PC Spiele für je 10,- DM
Lord Of The Rings 2, 5,25", (E) Art.-Nr.: 700119
Powermonger, 5,25", (E) Art.-Nr.: 700121
Steel Empire, 5,25", (KD) Art.-Nr.: 700122
Starbyte Super Soccer, 3,5", (KD) Art.-Nr.: 700058

PC Spiele für je 20,- DM
ATAC, 3,5", (E) Art.-Nr.: 700075
B17 Flying Fortress, 3,5", (E) Art.-Nr.: 700081
Bat 2, 3,5", (E) Art.-Nr.: 700071
Castles, 5,25", (E) Art.-Nr.: 700117
John Madden Football, 5,25", (E) Art.-Nr.: 700118
Knights Of The Sky, 3,5", (DA) Art.-Nr.: 700038
4 D Sports Driving, 3,5"+5,25", (E) Art.-Nr.: 700123
Pacific Island, 3,5", (E) Art.-Nr.: 700073
Sensible Soccer 92/93, 3,5", (ML) Art.-Nr.: 700007

PC Spiele für je 25,- DM
Flight of Intruder, 3,5", (ML) Art.-Nr.: 700028
Zool, 3,5", (ML) Art.-Nr.: 700072
Battle Isle, 3,5", (E) Art.-Nr.: 700156

PC Spiele für je 30,- DM
Special Forces, 3,5", (DA) Art.-Nr.: 700074
Ancient Art O. War I. T. Sky, 3,5", (DA) Art.-Nr.: 700080
Harrier Jump Jet, 3,5", (DA) Art.-Nr.: 700083

PC Spiele für je 35,- DM
Body Blows, 3,5", (E) Art.-Nr.: 700056
Mortal Kombat, 3,5", (DA) Art.-Nr.: 700068
Silverball, 3,5", (ML) Art.-Nr.: 700077
Alien Breed, 3,5", (ML) Art.-Nr.: 700078
Terminator 2 (Arcade Game), 3,5", (ML) Art.-Nr.: 700079
Cannon Fodder, 3,5", (KD) Art.-Nr.: 700188

PC Spiele für je 40,- DM
Goal, 3,5", (ML) Art.-Nr.: 700045
Lands of Lore, 3,5", (KD) Art.-Nr.: 700047
Hand of Fate (Kyrandia2), 3,5", (KD) Art.-Nr.: 700165
Beneath A Steel Sky, 3,5", (KD) Art.-Nr.: 700192

Aladdin *(KD)
Disneys Zeichentrickheld auf der Flucht vor dem Sultan.
700221 PC 3,5" 74,99 DM
650162 A1200 66,99 DM

Battle Bugs*(KD)
Dynamix strategische Käferschlacht auf dem Küchentisch, leicht zu bedienen und urkomisch!!!
700222 PC 3,5" 89,99 DM

Cannon Fodder 2* (DA)
Sensibles Guerillalkrieg geht jetzt in die 2. Runde
700223 PC 3,5" 74,99 DM
650163 Amiga 66,99 DM

Doom 2 *(KD)
Hell on earth. Neue Level neue Monster und neue Waffen für alle XXXX-Begeisterten.
700224 PC 3,5" 89,99 DM
750099 CD-ROM 89,99 DM

Erben der Erde*(KD)
Achtung CD-ROM kommt mit deutscher Sprachausgabe!
700225 PC 3,5" 89,99 DM
750098 CD-ROM 89,99 DM

Hokum KA-50*(ML)
Virgins neue Helicoptersimulation mit ausgefeilter Grafikengine
700226 PC 3,5" 84,99 DM

Lion King* (KD)
Wunderbar animiertes Jump 'n' Run zum schönsten Trickfilm des Jahres.
700228 PC 3,5" 74,99 DM
650164 A1200 66,99 DM

NASCAR Racing*(DA)
Papyrus' Schlag in den Autorennmarkt mit neuen Fahrzeugen. Simuliert werden die aus Tage des Donners bekannten Stockcars (SVGA)!)
750097 CD-ROM 94,99 DM

System Schock* (DA)
Science Fiction Rollensspiel mit toller Grafikengine, intelligenten Gegnern und vielen Bewegungsmöglichkeiten.
700227 PC 3,5" 89,99 DM

Oldtimer* (KD)
Tolle Wirtschaftsimulation von Max-Design mit vielen Features. Ein multimedialer Streifzug durch die Geschichte des Automobils.
750096 CD-ROM 89,99 DM

Versand per Nachnahme zzgl. 9,90 DM oder Versand per Vorauskasse zzgl. 5,00 DM. Ab einem Lieferwert von 150,00 DM liefern wir portofrei, d. h. 5,00 DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie alle anderen Computerspiele vom Umtausch ausgeschlossen, defekte Spiele werden natürlich ersetzt. Bei Bestellung erhaltet Ihr regelmäßig unser Newsmailing, prallgefüllt mit Neuigkeiten, aktuellen Hits und Sonderangeboten, gratis! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Mit einem *gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht erschienen.

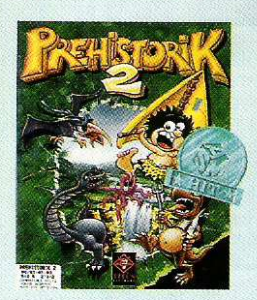
DA = deutsche Anleitung, KD = komplett deutsch, E = Englisch, ML = Multilingual







## Prehistorik II



Wieder ein Spitzen-Jump'n'-Run zum absoluten Bazar-Knüllerpreis. Kämpft mit der Keule gegen Dinos, Säbelzahntiger und andere Urviecher in der Steinzeit

**29,95**

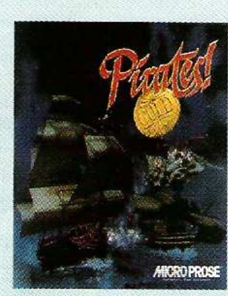
## Legend of Myra



Kaninchen haben's auch nicht leicht – vor allem, wenn sie auf der Suche nach Kohlköpfen sind. PC 3,5

**29,95**

## Pirates! Gold



Der Nachfolger des Klassikers Pirates! Im neuen Outfit mit überarbeiteten Grafiken. PC

**39,95**

## Ishar II



Gehen Sie als Held der Stadt Ishar in den Kampf gegen einen mächtigen Dämon, der das Leben bedroht. Komplett deutsch, PC

**39,95**

## Indiana Jones IV und Monkey Island 2



Indiana Jones und Monkey Island setzten beide neue Maßstäbe im Adventure-Bereich. Jetzt gibt es Sie bei uns im Adventure-Pack für

**99,00**

oder jedes Spiel einzeln für je

**60,00**

## Elvira 2 "Jaws of Cerberus"



Die zweite Version von Elvira, "The Jaws of Cerberus", steht ihrem Vorgänger in nichts nach. Wir haben wieder einen neuen Restposten für Euch zum alten Preis! PC

**29,95**

# ! Messe-News !

## TuneLand

Der erste interaktive Zeichentrickfilm auf CD-ROM. Der Besucher bewegt sich durch 8 wunderschöne Landschaften und regt die bepelzten und gefiederten Freunde zu immer neuen Streichen an. Hauptstar ist der Bär Howie. Dialoge in Deutsch, Songs im Original, deutsches Handbuch.



**99,95**

## "Monty Python's Flying Circus Desktop Pythonizer"

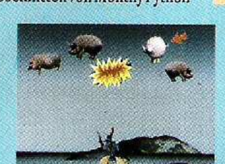


Eine interaktive Comedy-Show mit dem das Arbeiten unter Windows zu einem satirischen Vergnügen wird. PC 3,5

**79,95**

## "Monty Python's Complete Waste of Time"

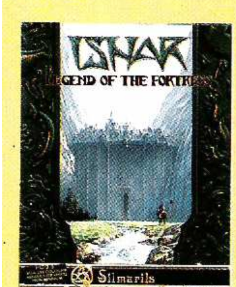
Das interaktive Videogame mit Original-Filmausschnitten von Monthy Python



**119,95**

# Neuheiten

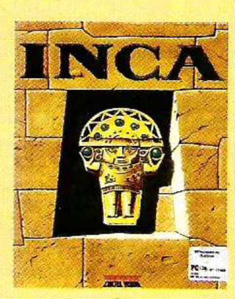
## Ishar



Erforschen Sie die mittelalterlichen Szenarien mit Stadt, Marktplatz und Herbergen. Dt. Version, PC 3,5

**19,90**

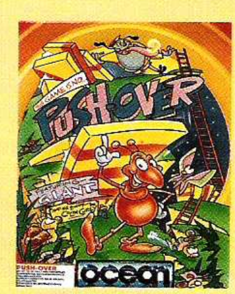
## Inca



Treten Sie das Erbe der Incas in diesem interaktiven Spielfilm an. Komplett deutsch, PC 3,5

**49,95**

## Push Over



Ein brillantes Puzzle-Game, welches immer wieder für neuen Spaß sorgt. PC 5,25

**14,95**

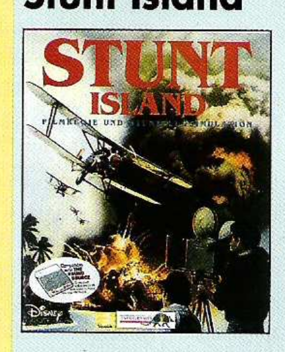
## Sim City Classic



Der Klassiker schlechthin unter den Simulationsspielen. Werden Sie Bürgermeister Ihrer eigenen Gemeinde. PC 3,5

**29,95**

## Stunt Island



Spielen Sie "Stunt Island" als Mission, bei der Sie 32 Stuntflugvorgaben ausführen. Oder lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf und kreieren Sie Ihre eigenen Filme voll spannender Action. Komplett deutsch, PC 3,5

**34,95**

## DOOM Extension II

- 900 neue Levels
- neue Sounds
- neue Grafiken
- ultimative Cheat Info's

**59,–**

## 7th Guest

Sie sind der 7. Gast in der Runde, und in jedem der 22 Räume des Spukhauses werden Sie mit einem anderen Rätsel konfrontiert. Der Multimedia-Klassiker unter den Knobel-Games.



**59,95**

## Das Magische Auge

Alle Bilder aus "Das Magische Auge" Band 1 und Band 2 sind mit meditativer Musik unterlegt und können individuell weiterverarbeitet werden, z.B.: zu einem Bildschirmschoner oder zu einer Art Diaschau



**49,–**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)

**(05651) 9796-18**






# CDs

## Star-Trek-CDs

### Star-Trek-Sound-Effects

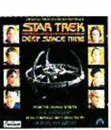


69 Sound Effects aus den Original-TV-Serien, ideal zum Samplen

31,95

"Deep Space Nine" 31,95





The Best of Star Trek 34,95

### 3-CD-Box

Der Original-Soundtrack "Enterprise – Das nächste Jahrhundert"

34,95

### 3-CD-Box



Der Original-Soundtrack der alten Star-Trek-Folgen

34,95

### 4-CD-Box



Mit den Science-fiction Klassikern: "The Time Machine", "Alien Nation", "Forbidden Planet", etc.

59,95

### Film & TV Themes Vol. 1



James Bond, Lawrence of Arabia, Die Brücke am Kwai, In 80 Tagen um die Welt und noch 7 andere Titel-Themes

18,95

### Film & TV Themes Vol. 2



Indiana Jones I, Star Wars I+II, E.T., Die Glorreichen Sieben und weitere 6 Filmmusiken

18,95

### Film & TV Themes Vol. 5

Chariots of Fire, L.A. Law, Twin Peaks, Shaka Zulu plus 12 andere Filmtitel

18,95

### Synthesizer Classics

14 Synthesizer-Klassiker wie Magnetic Fields, Equinoxe, Magic Fly auf einer CD

18,95

### Synthesizer Themes

Und nochmals 14 Klassiker wie Dune, Axel F., Antarctica, Take my Breath Away

18,95

### Zurück in die Vergangenheit



Die Original-Musik aus der gleichnamigen RTL-Fernsehserie auf einer CD

34,95

### Million Sellers



14 heiße Songs aus den 60er wie Wild Thing, Needles & Pins, Zabadak

18,95

### The Sounds of Synthesizer



3-CD-Box mit Synthesizer-Highlights: z. B. Oxygene, Broken Wings, Eve of the War, etc.

29,95

### Synthesizer Popsongs

Sailing, Maid of Orleans, Another Day in Paradise, Careless Whisper und 10 andere

18,95

### Classic Rock Dreams

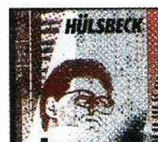


3 CDs voll mit Rock-Klassikern, u. a. Beatles in Classic

29,95

## Chris Hülsbeck CDs











| Apidya | Shades | Turrican | To be on top |
|---|---|---|---|
| 24,95 | 28,95 | 31,95 | 29,95 |

## ... wem Musik hören zu langweilig ist, der kann auch selber singen mit ...

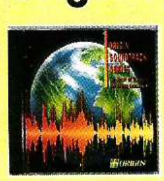
### ... MIDI-Karaoke

99,–

Die heißeste MIDI-Karaoke-Software auf dem Markt – von Turtle Beach!

- Sing-Alone-Spaß für Freunde & Familie, Parties & Schule
- 25 absolute Hits inklusive
- erweiterbar durch Standard-MIDI-Dateien und eigene Texteingaben
- die einzige Karaoke mit 'Bouncing-Ball' (rhythmische Hilfe!)
- nimmt Ihren Gesang auch als .WAV-Datei auf!
- läuft mit allen Windows-3.1-kompatiblen Soundkarten

## Origin-Soundtracks



Soundtracks von "Strike Commander", "Ultima VII" etc.

24,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!) **(05651) 9796-18**

sich unter ihm eine Falltür und ab geht es ins kühle Naß. Wieder festen Boden unter den Füßen habend, läuft er möglichst schnell die Wege entlang, um dann im Westen den rettenden Ausgang zu finden. Hierbei sollte er aufpassen, daß ihn die lästige Riesenechse nicht immer wieder ins Wasser hinunter schubst. Puh, geschafft! Rif findet sich vor dem Schloß wieder und begibt sich nun gezwungenermaßen allein weiter durch die Wild Lands. Hier kommt er bald zum Dorf der Katzen, wo er sogleich zur Katzen-Queen Prrowa geführt wird. Diese fragt ihn nach seinen Absichten und erlaubt ihm, im Dorf zu übernachten. Der Wärter, der ihn zu einem Zelt führt, erzählt ihm von der schweren Krankheit von Mirrhp, Queen Prrowas Tochter. Am nächsten Morgen spricht Rif Prrowa auf die kranke Tochter an. Nachdem er das Kätzchen gesehen hat, verspricht er, sich nach einer passenden Medizin umzusehen.

Er verläßt das Katzendorf und sucht die Waldlichtungen ab, bis er auf Kylas Honeyfoot, den Meister des Warentausches, trifft. Bei ihm tauscht er den Wolfsring gegen Faden und Nadel und geht weiter zu einem einsamen Landhaus. Eine weibliche Stimme versucht, ihn von der Tür wegzujagen. Rif vermutet richtig, daß es sich bei dieser Dame um Alamma, die Schwester von Elara, handelt. Er nimmt den Brief und schiebt ihn durch die Tür. Postwendend kommt das Schriftstück wieder herausgeflogen. Also wiederholt Rif die Prozedur noch zweimal, bis Alamma endlich den Brief liest und ihn einläßt. Er erzählt ihr von der kranken Katze. Alamma verspricht ihm, eine passende Medizin zu brauen. Hierfür soll er ihr Catnip-Blätter und etwas Honig besorgen. Für den Honig bekommt er eine kleine Holzschale mit auf den Weg. Etwas westlich vom Landhaus gelangt er an einen Fluß, an dem sich Catnip-Sträucher finden. Er pflückt ein paar Blätter und geht dann weiter zum Steinbruch, wo er sich mit einem Seil und einem Feuerstein ausstatten kann. Die Mine dort ist zwar recht schön, doch zunächst nutzlos.

Weiter geht es zu einer alten Eiche, auf der sich ein Bienenschwarm niedergelassen hat. Die um den Stamm herumliegenden Zweige schichtet Rif auf, reibt Feuerstein und Löffel gegeneinander, entfacht ein kleines Feuerchen und vertreibt mit dem Qualm die Bienen. Jetzt kann er mit der Holzschale etwas Honig schöpfen. Das war doch gar nicht schwer. Er begibt sich zurück zu Alamma, liefert die Blätter und den Honig ab und erhält wenig später eine Flasche Medizin. Diese bringt er sofort zum Katzendorf und flößt Mirrhp den heilenden Saft ein. Schnell ist das Kätzchen wieder auf den Beinen. Aus Dankbarkeit verspricht die Queen, Rif bei der Befreiung seiner beiden Gefährten behilflich zu sein.

Gemeinsam mit einer Horde Katzen begeben sie sich zum Schloß der Hunde. Rif geht durchs Tor und geradewegs ins Schlafzimmer des Oberbellos Prince (N, W, O, N, N, W, N, O, N, kleiner Raum, untere Tür O, O, N, W, W, N, N, W, W, O). Hier schleicht er vorsichtig, damit Prince nicht aufwacht, ans Bett heran (auf die 3. Diele stellen, hoch zum Nachtschrank, ums Bett herum) und stibitzt den Kerkerschlüssel aus der Hand des Schlafenden. Schnell geht es weiter zum Kerker (zurück bis zum kleinen Raum, obere Tür O, W, O, N, N, O, W, O, W, W, O, W, N), vorbei an den kartenspielenden Hunden, und die Freunde befreien. Gemeinsam fliehen dann die drei aus dem Schloß (N, W, W, O, O, W, W, N, O, O, W, N). Das wäre geschafft! Sie gehen zur Mine im Steinbruch, in der sofort ein grüner Kristall ihre Aufmerksamkeit erregt. Im dritten Anlauf, den kleinen vorderen Teil des Kristalls zu lösen, übernimmt Okk dann den Kraftakt, und das edle Teil verschwindet im Inventar.

Den Kristall wollen sie dann bei Kylas gegen irgend etwas Nützliches eintauschen. Also werden die Waldlichtungen abgeklappert, bis sie auf Kylas treffen. Sie tauschen den Kristall gegen den Wolfsring und gehen weiter, bis sie zu einer Steinschlucht gelangen, deren tiefer Abgrund erst einmal überwunden werden muß. Eeah springt elegant über den Abgrund, knotet das Seil auf seiner Seite fest, Rif tut das gleiche, und er und Okk können sich nun über den Abgrund hangeln. An den Docks entdecken sie eine Fähre, die von einem alten Wolf betrieben wird. Als Bezahlung für die Überfahrt erhält Isegrim den Wolfsring. Als die drei das andere Ufer erreichen, haben sie außerdem noch eine Menge Informationen aus dem Wolf herausgequetscht.

Am Wasserfall treffen sie auf eine Katzendame namens Shiala, die verspricht, ein Auge auf die drei zu haben. Was das nur heißen mag? Bald werden sie es erfahren, denn am nahegelegenen Staudamm werden sie von einem Rudel Wölfe gefangengenommen und wieder mal in ein dunkles Verlies gesperrt. Hier taucht erstmalig Chota, ein Waschbär, auf. Schnell wird klar, daß dieser der Orb-Dieb ist. Er verkündet dem Trio nichts Nettes und verschwindet bald wieder. Jetzt klärt sich, was Shiala gemeint hat. Sie taucht nämlich auf und schneidet das Seil, das die Verliestür geschlossen hält, durch und ermöglicht so den dreien die Flucht. Bevor sie das ungastliche Camp verlassen, nehmen sie noch schnell aus der linken Hütte eine antike Trophäe mit.

Nach einem kleinen Rundgang gelangen sie an verlassene Hallen, die wie Ruinen in der Gegend herumstehen. In der mittleren Halle finden sie eine Kabelrolle, die sofort eingesackt wird. Mit dieser ist es Rif dann möglich, die Keycard, die unterhalb der Meeresklippen herumliegt, zu erreichen. So etwas kann man immer brauchen! An den Docks treffen die drei wieder einmal auf Kylas, bei dem sie die antike Trophäe gegen eine Öllampe eintauschen. Herrlich, Kylas hat halt immer das, was man gerade braucht. Mit Hilfe dieser Öllampe gelingt es Rif nun, die Tür der dritten Halle (Ruine) zu öffnen. Hier








befindet sich ein Schraubenzieher. Den ganz am Eingang der Ruinen befindlichen Zaun (westlich der Straßenaufschrift "Slow") gehen sie entlang, bis sie zu einem weiteren Gebäude gelangen. Wenn sie durch die Tür gehen, kommen sie zu einer Eisentür, deren Schließmechanismus sich mit der Keycard prima befriedigen läßt.
Sie geraten in ein Labyrinth von Gängen (1. Kreuzung W, 2. O). Am Ende des Gangwirrwarrs gibt es einen Kontrollraum. Auf dem Tisch dort findet sich ein dreieckiges Etwas, das natürlich mitgenommen wird. Zeit, diesen ungastlichen Ort zu verlassen. Unsere drei Helden begeben sich wieder zum Staudamm, klettern den Berg hinauf und finden sich dort vor einem weißen Haus wieder. Dem Schraubenzieher hält das Türschloß nicht lange stand, und hinein geht's ins Ungewisse. Bis auf eine Uhr gibt es hier nichts Interessantes zu entdecken. Diese wird eingesteckt, geöffnet, die Batterien werden entnommen und in das seltsame dreieckige Etwas eingesetzt. Wofür das wohl noch gut sein mag?
Weiter geht es zum Wasserfall, hinter dem sich ein geheimer Pfad befindet. Dieser entpuppt sich als direkter Weg zu Shialas Haus. Während eines kurzen Plausches mit der Dame entdeckt Rif eine kleine Tür mit einer dreieckigen Öffnung. Das kann doch nur eines heißen? Schon setzt er das Dreieckdings in die Öffnung, und siehe da: Die Tür öffnet sich. Das Trio betritt ein unterirdisches Tunnelsystem und tastet sich zielsicher empor (N, O, 2. Leiter hoch, nächste Leiter hoch, Treppe O, Leiter W).
Oben angelangt, treffen sie endlich auf Chota, den Waschbären. Nach einigem Hin und Her und einer gekonnten Handballeinlage haben die drei Chota den Orb des Sturms, das ersehnte Objekt, entrissen. Leider geht die wertvolle Kugel mitsamt Chota über die Brüstung und ins Wasser.
Was soll's? Der Orb ist nicht mehr in den falschen Händen. Alle sind zufrieden und glücklich, bis auf den im Wasser liegenden Orb, der nach mehr Input schreit. Rif bekommt seine Rhene zurück, und wenn sie nicht gestorben sind ...

Tangram-Rätsel
2 3 4 7 8
1 14 15 6
11 12 5 13 9 10

1 = Schraubenzieher
2 = Klemme
3 = Schraubstock
4 = Hammer
5 = Holzhammer
6 = Maßband
7 = Beil
8 = Säge
9 = Winkelmesser
10 = Pinsel
11 = Zange
12 = Hobel
13 = Schere
14 = Seil
15 = Wasserwaage ■

*Andrea Dreisbach*

## ● Benefactor (Amiga)

Nach zwei Wochen harter Joystickquälerei schickte uns Steffen diese Levelcodes:

*World 1: UNDERWORLD*

| Level | Paßwort |
|---|---|
| 1 | 3MQLGPQLGP |
| 2 | 3MQLMP5PQT |
| 3 | 3MQL4PSNQR |
| 4 | 3NQL2Q4JC4 |
| 5 | 3NQLGQQLGQ |
| 6 | 3NQLMQ5PQ5 |
| 7 | 3NQL4QSNQS |
| 8 | 3MQL3PSNKR |
| 9 | 3MQLKP5P4T |

*World 2: TOMBS OF EGYPT*

| Level | Paßwort |
|---|---|
| 1 | 3MQLQPQLQP |
| 2 | 3MQLSP4JQN |
| 3 | 3NQL3QSNKS |
| 4 | 3NQLKQ5P45 |
| 5 | 3NQLQQQLQQ |
| 6 | 3NQLSQ4JQ4 |
| 7 | MMQP2P4NCN |
| 8 | MMQPGPQPGP |
| 9 | MMQPMP5TQT |

*World 3: THE TREETOP RESCUE*

| Level | Paßwort |
|---|---|
| 1 | MMQP4PSRQR |
| 2 | MNQP2Q4NC4 |
| 3 | MNQPGQQPGQ |
| 4 | MNQPMQ5TQ5 |
| 5 | MNQP4QSRQS |
| 6 | MMQP3PSRKR |
| 7 | MMQPKP5T4T |
| 8 | MMQPQPQPQP |
| 9 | MMQPSP4NQN |
| 10 | MNQP3QSRKS |

*World 4: STONES AND BONES*

| Level | Paßwort |
|---|---|
| 1 | MNQPKQ5T45 |
| 2 | MNQPQQQPQQ |
| 3 | MNQPSQ4NQ4 |
| 4 | 3MQJCNQJCN |
| 5 | 3MQJ2NSLGP |
| 6 | 3MQJKNWPQT |
| 7 | 3MQJMN5NQR |
| 8 | 3NQJC4QJC4 |
| 9 | 3NQJ24SLGQ |
| 10 | 3NQJK4WPQ5 |

*World 5: MERRY WINTERLAND*

| Level | Paßwort |
|---|---|
| 1 | 3NQJM45NQS |
| 2 | 3MQJGN5NKR |
| 3 | 3MQJ3NWP4T |
| 4 | 3MQJ4NSLQP |
| 5 | 3MQJQNQJQN |
| 6 | 3NQJG45NKS |
| 7 | 3NQJ34WP45 |
| 8 | 3NQJ44SLQQ |
| 9 | 3NQJQ4QJQ4 |
| 10 | MMQNCNQNCN |

*World 6: THE TECHNO THREAT*

| Level | Paßwort |
|---|---|
| 1 | MMQN2NSPGP |
| 2 | MMQNKNWTQT |
| 3 | MMQNMN5RQR |
| 4 | MNQNC4QNC4 |
| 5 | MNQN24SPGQ |
| 6 | MNQNK4WTQ5 |
| 7 | MNQNM45RQS |
| 8 | MMQNGN5RKR |
| 9 | MMQN3NWT4T |
| 10 | MMQN4NSPQP |

*World 7: TO HELL WITH HINNIAT*

| Level | Paßwort |
|---|---|
| 1 | MMQNQNQNQN |
| 2 | MNQNG45RKS |
| 3 | MNQN34WT45 |

■

*Steffen Umbreit*

## ● Mega Man II – Dr. Willys Rache (GB)

Mit den folgenden Codes kann man die genannten Level überspringen und im jeweils nächsten beginnen.

*Level 1:*
Code: A2, A4, B3, D1, D2
Elecman ist zerstört!

*Level 2:*
Code: B2, B4, C1, C3, C4
Elecman und Fireman sind zerstört!

*Level 3:*
Code: A3, B2, B3, B4, C4
Nur noch Iceman ist übrig!

*Level 4:*
Code: A2, A3, B4, C3, C2
Alle Roboter sind zerstört!
Jetzt kommt Dr. Willy!
Viel Spaß! ■

*Martin Brendle*





Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

JAGUAR

MEGA DRIVE

SNES

3DO

Bitte nur Händler-anfragen!

**Groß Electronic**
Computerspiele + Zubehör
Gartenweg 4
D-94133 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

# How to play

Okay, Ihr wollt also tatsächlich Eure mühsam erarbeiteten Tips für schnöden Mammon verpetzen. Könnt Ihr haben. Einfach einschicken und hoffen, daß gerade Euer Schrieb aus der Unmenge von Einsendungen aussortiert wird. Reines Glücksspiel also? Nun, Ihr könnt schon dazu beitragen, daß die Marktchancen Eures Tips gewaltig ansteigen, wenn Ihr Euch an wenigstens ein paar der unten aufgeführten Spielregeln haltet:

- Der Tip sollte einigermaßen lesbar abgefaßt sein. Besser ist gerade bei längeren Texten immer eine Einsendung auf Diskette unter Angabe des Rechnertyps und der Textverarbeitung.
- Der Tip sollte aktuell und vollständig sein. Computertyp und eventuell benötigte Freezer-Module mit angeben!
- Mitgelieferte Karten bitte nicht mit rosa Stiften auf gelben Karton malen, die monochrome Variante in Schwarzweiß kann ich besser bearbeiten.
- Vollständige Anschrift und nach Möglichkeit eine Bankverbindung angeben, dann gibt's auch instant die Belohnungsknete.
- Ein kleines Briefchen, um was es geht, und Lobhudeleien an die Adresse des verantwortlichen Redakteurs haben sich gerüchteweise als Schmiermittel bestens bewährt.

Wenn Ihr diesen Einsatzplan einhaltet, dann ist Eure Arbeit praktisch schon veröffentlicht. Größere Projekte sollten übrigens trotzdem mit mir abgesprochen werden, bevor Ihr Euch die Tipparbeit macht, denn unter Umständen ist ein anderer Leser bereits auf dieselbe Idee gekommen, und ich hab' das Ding schon vorliegen. Die Telefonnummer lautet:

05651/929126 (Thomas Morgen),

und Einsendungen gehen an:

Redaktion ASM
"SECRET SERVICE"
Postfach 1870
37258 Eschwege

# Die Fragen ...

## ● Ambermoon

In der Zwergenhöhle gibt es eine Kristallwand. Hier komme ich nicht weiter. Ferner gibt es dort drei Dinge, die sich "SPECIAL" nennen. In der Anleitung finde ich keine Hinweise, was das zu bedeuten hat. Wer kann helfen?

*Gerhard Nowak*

## ● Hellowoon

Hilfe, ich sitze bei Hellowoon im Kerker fest und kann weder Gerfalc befreien oder den Wächter besiegen noch die hintere Treppe hinaufgehen. An Gegenständen habe ich: Fackel, Schlüssel, Brosche, Moos und Staub. Wer hilft mir, bei diesem Adventure weiterzukommen?

*Markus Köck*

# ... und ein paar Antworten

## ● Legend of Kyrandia I (ASM 10/94)

Das Glockenspiel besteht aus vier Glocken (FA, MI, RE, DO) und ist eine Art musikalischer Schlüssel, der ein Geheimfach in der hinteren Wand öffnet. Dazu muß man die Glocken in einer bestimmten Reihenfolge mit dem kleinen Klöppel rechts anschlagen. Bei mir war es die Kombination: DO, FA, MI, RE. Dann schiebt sich das Bild an der hinteren Wand nach oben, und man kommt an ein Fach, in dem ein weiterer Schlüssel liegt. Mit diesem und dem Schlüssel aus dem Kerker läßt sich die Tür im großen Saal öffnen. Hinter der Tür braucht man die drei königlichen Symbole (Zepter, Krone und Kelch).
Die Bücher tragen Buchstaben (R, I, S, A, E, H, M, D in der deutschen Version). Wenn die vier Bücher, die zusammen das Wort DREH ergeben, herausgezogen werden, dreht sich die kaschierte Tür samt Kamin um 180°, und man kann die königliche Krone an sich nehmen, die auf der anderen Seite der Tür liegt. In der englischen Version müssen die Bücher herausgezogen werden, die das Wort TURN ergeben.

*Björn Heinrichs*

## ● Battletech (ASM 9/94)

Mario wollte wissen, wie er in BATTLETECH den Funkspruch an Katrina Steiner senden kann.
Hier kommt die Antwort:
Er muß in den Raum mit der Sternenkarte als Fußboden gehen und die Planeten Pesht, Benjamin, Skye, Summer, Ryerson, Kathil und Archernar berühren. Dann geht er am linken Rand des Kartenraums ans Terminal. So wird der "white code" auf dem "code key" installiert. Jetzt noch im Hyperpulse Generator links oben ans Computerterminal gehen, und der Funkspruch wird gesendet.

*Andreas Wiesmann*

## ● Ishar II (ASM 10/94)

Thorsten ist seiner Zeit wohl etwas voraus, denn die genannten Fragen klären sich fast von allein, wenn er Thorms Insel besucht. Die Karte dazu erhält er von einem mürrischen Priester auf Jons Insel. Dessen Gemütszustand verbessert sich erheblich, wenn man ihm etwas HUMBOLG mixt. Auf Thorms Insel wird zuallererst der genannte Anhänger umgehangen. Dann geht's N, O, N, O zu einem Steindruiden, auf dem das bewußte Horn befestigt wird. Zum Dank wandelt der nun erwachte Druide einen Eisenschild in einen magischen Schild um, allerdings nur, wenn man ersteren dabei hat. Anschließend geht's zurück zur Kreuzung, dann N, O, N, W und durch das Labyrinth nach Westen. Am Ende findet man eine Frau, die den Schlüssel zur Stadthalle (das Haus mit dem Wappen) mit sich trägt. Nach Erkundung der gesamten Insel geht's zurück zu Zachs Insel. In der Stadthalle findet man eine Figur, die man sogleich im Tempel abliefert. Mit dem erhaltenen Gegenstand und mindestens 7100 Goldstücken geht es dann auf Akeers Insel weiter, aber das ist ein anderes Kapitel.

*Holger Franke*



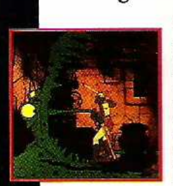


# CD-i-Telegramm

+++ Absender: Klaus Trafford +++



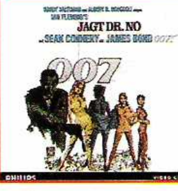

+++ **Dirks Rückkehr.** Ein Klassiker aus guten alten C64-Tagen ist wieder da: **Dragon's Lair**. Dirk, der Held der Geschichte um Drachen, zahllose Fallen und die hübschen Prinzessin Daphne, ist pausenlos in äußerster Lebensgefahr. Ihr könnt ihn retten, wenn Ihr ihn im rechten Moment in die korrekte Richtung springen laßt. +++






+++ **Dito.** Dieses Wörtchen war zu Lebzeiten sein Markenzeichen, denn die berühmten drei Worte konnte er Molly nie ins Gesicht sagen. Sam, alias Patrick Swayze, rettet Demi Moore zusammen mit Whoopi Goldberg – selten war die Leinwand so rührend wie bei **Ghost – Nachricht von Sam**. +++






+++ **Geschüttelt, nicht gerührt.** Die James-Bond-Reihe hält nun auch auf dem CD-i Einzug. Mit **Dr. No** begann der Siegeszug des britischen Geheimagenten im Jahre 1962, und bevor Pierce Brosnan den 5. Bond verkörpern darf, könnt Ihr Euch in aller Ruhe noch einmal die Szene betrachten, in der Ursula Andress aus dem Wasser steigt (lechz). +++






+++ **Ace in the Hole.** Gemeint ist nicht etwa ein Kirk-Douglas-Film, sondern **Space Ace**, bei dem des Spielers Aufgabe wie bei Dragon's Lair darin besteht, schnell und vor allem richtig zu reagieren. Im Vergleich zu Dragon's Lair gibt es zwar leichte Abstriche in Sachen Originalität, das soll aber niemanden am Kauf hindern. +++






+++ **Brautkleid bleibt Brautkleid.** In Rudi Carrells Ex-Überraschungsshow durfte eine Kandidatin in dem Brautkleid aus **Der Prinz aus Zamunda** heiraten. Den kompletten Film mit Eddie Murphy gibt es nun auf CD-i. +++



*Auf Video-CD-sehen!*

Jetzt jeden Monat neu !!

Ab 4 DM je Programm

TOP-GAMES
Shareware & Demo

Das Beste was der Shareware- & Demomarkt zu bieten hat. Spielbare Spitzenspiele für den ungestörten Test am eigenen Monitor. Die billige und trotzdem legale Methode !!

43. MAGIC CARPET – 1 Disk
Als Demo des Monats wollen wir auf jedem Rechner eine Version von Magic Carpet wissen. Im Stil bester Flugsimulatoren schwebt man mit seinem Teppich übers Land und bekämpft mit Power und Magie das Böse. Der absolute Hammer, was an Grafik und Animation geboten wird. Eines der besten Demos (wenn nicht das Beste) 1994 !

44. BLACK THORNE – 1 Disk
Ein einst blühendes Königshaus wird von den finsteren Mächten gestürtzt und nur Mitglied der Adelsfamilie überlebt in Freiheit. Jetzt zieht er aus Rache zu nehmen und das Volk von der Tyrannei zu befreien. Die Schrotflinte im Anschlag betritt er die Gewölbe des Grauens und kämpft bis .... das liegt an euch !!

45. MASTER OF MAGIC – 2 Disks
Eine Alianz zwischen Magier und Arbeiter soll ein Volk zu Ruhm und Ehre führen. Das Volk soll schuften, die Felder bewirtschaften, Steuern zahlen und zusätzlich Tempel bauen in dem der Magier verehrt wird. Im Gegenzug sei für Sicherheit, Expansion und ein schönes Leben im Alter gesorgt ... so das Versprechen ...

46. PROJEKT X – 1 Disk
Team 17 bringt ein Ballerspiel. Fliegen sie ein Raumschiff durch die Wellen von bösartigen Angreifern. Wenigstens in der Demoversion hat man bereits zu Beginn genügend Zusatzbewaffung um eine geringe Chance gegen diese Übermacht zu haben. Projekt X ist ähnlich wie XATAX ein netter Zeitvertreib für gelernte Joystickakrobaten.

47. SAGA VON NIETOOM – 2 Disks
Adventure in deutsch... selten genug, daß sowas vorkommt ! Mit "Die Sage von Nietoom" wird eine aufregende Geschichte in toller Umsetzung geboten. Das ganze Spektakel wird ab November auf CD zu erhalten sein. Mit dieser gut spielbaren Demo kann man sich schon jetzt ein Bild vom fertigen Produkt machen !!

48. BAZOOKA SUE – 1 Disk
Wenn schon Adventure, dann aber richtig. In feinster SVGA Auflösung präsentiert sich die äußerst sexy gezeichnete Sue. Ein Programm das wieder so richtig animiert (im spielerischen Sinne) ! Hier käme L.Larry so richtig auf seine Kosten. Ein Adventure das ohne viel Text auskommt und nur per Maus bedient wird. Genial !!

49. LINE WARS II – 1 Disk
Wing Commander Part 2.5 ? Erstmalig präsentiert sich ein Sharewarespiel in Auflösungen bis zu 800x600 !!! Von Anfang an werden Sie als Kampfpilot in Raumschlachten verwickelt. In 3 spielbaren Episoden kann man seine Fähigkeiten unter Beweis stellen. Ein Prg. das in keiner Sharewaresammlung fehlen sollte.

50. XATAX – 1 Disk
XATAX.. das neuste von den Pixel Painters aus USA. Kämpfen Sie sich Ihren Weg durch den Tunnel, in dem es vor Gegnern nur so wimmelt. Das kleine Raumschiff kann dazu mit allerhand Zusätzen ausgestattet werden, die das Leben leichter machen. Sauberes Scrolling, sowie Soundeffekte sind ja wohl selbstverständlich.

BESTELLTELEFON
0911 / 35 53 53
FAX an : 0911 / 35 53 57

ODER CUPON AN
ASTAT MEDIA GMBH
A S M - Demoservice
Kobergerstrasse 41
90408 - Nürnberg

1. Magic Carpet (playable Demo) 4.00 DM ☐
2. Black Thorne (playable Demo) 4.00 DM ☐
3. Master o. Magic (playable Demo) 4.00 DM ☐
4. Projekt X (playable Demo) 4.00 DM ☐
5. Saga v. Nietoom (playable Demo) 4.00 DM ☐
6. Bazooka Sue (playable Demo) 4.00 DM ☐
7. Line Wars 2 (Shareware) 4.00 DM ☐
8. Xatax (Shareware) 4.00 DM ☐

Ab sofort erhalten Sie bei uns alle Programme im Orginal zu sensationell günstigen Preisen !! Anruf genügt !!

Alle 8 Demo/Sharewareprogramme auf HD Disketten gibt´s zum Preis von : 19.95 DM ☐
Porto & Verpackung je Sendung (Inland 4DM / Ausland Bar 10DM / Inland Nachnahme 10DM)

Adresse

ZAHLUNGSWEISE :
BANKEINZUG ☐
NACHNAHME ☐
SCHECK / BAR ☐
Konto
BLZ
Bank
Unterschrift

# Inside MULTIMEDIA-SHOP




## SoundDrive 16 Easy




- 16-Bit-OPL3-Soundkarte
- vollautomatische Installation
- kompatibel zu SoundBlaster, SoundBlasterPro, MPC 2 und Windows Sound System 2.0
- optional: General MIDI, GS, MT-32, SCC1 über WaveBooster
- mit QuickVoice-Spracherkennung und Key-Z-Player
- Utilities und Handbuch
- Mitsumi CD-ROM- und SCSI-2-(optional) Interface

**199,–**



## Sony Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk

multisessionfähig, über 300 KB Datentransferrate, mit AT-BUS-Controller, fertig zum Einbauen

**289,–**



## CD-Uhr

Die Uhr in Form einer CD. Zu erhalten als "Inside Multimedia"- oder als "ASM-Special"-Uhr (inkl. Batterie)

**19,95**

## SoundWave 32




Die preisgekrönte Wavetable-Soundkarte mit Soft- und Hardwarebundle, inkl. Lautsprecher, Mikrophon, Sound-Impression, 16-Bit-Soundqualität, 2 MB Wavetable-Sound, Signalprozessor (DSP), u. a. für Hall und Echo, kompatibel zu Roland MT-32, General MIDI, SoundBlaster und AdLib.

**389,–**

## Multimedia-Lautsprecher




25-Watt-Aktivlautsprecher mit Netzteil und Ständer. Ideal für Multimedia-Anwendungen und Spiele, die über eine ansprechende Soundausgabe verfügen. Das Modell ist baugleich mit dem Produkt eines namhaften deutschen Markenherstellers.

**79,–**

## SoundWave 32+ SCSI




Die Luxusausführung der SoundWave32. Mit integrierter SCSI-Schnittstelle und DSP-Chip zum Verfremden von Stimmen und CDs in Echtzeit. Inklusive Stereolautsprecher, Mikrofon und Adapterkabel Klinke auf Cinch.

**459,–**

## Orchid GameWave 32

Der kleine Bruder der SoundWave mit allen Features, ohne Sampler

**229,–**





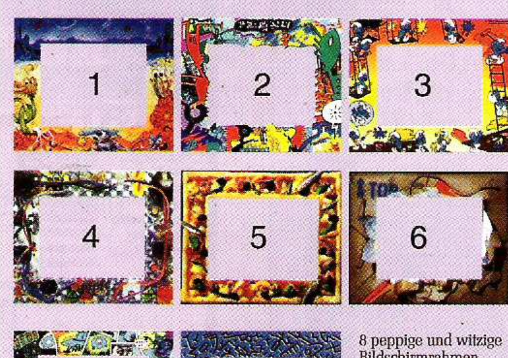

## Kelvin 64-Bit-Grafikkarte

Die preisgünstige 64-Bit-Grafikkarte für Ihren PC. Hi-Color bei 800x600 Punkten (1 MB) und bei 1024x768 (2 MB). 4 Jahre Garantie!

1-MB-Version (ISA oder VLB) **299,–**

2-MB-Version (ISA oder VLB) **399,–**

## Monnies







8 peppige und witzige Bildschirmrahmen

1 "Life on Mars"
2 "The Hype"
3 "Painting Smurfs"
4 "Risc Board"
5 "Square" Pizza
6 "Monitor Inside"
7 "CD-ROM Invadors" (Comic)
8 "Sight Of The Time"

**je 14,95**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)

**(05651) 9796-18**

# Universum scheibchenweise



*Stelldichein am See*

**Core Designs UNIVERSE für PC und Amiga war ja eine Überraschung, war man doch bisher eher Action-Games von den Briten gewohnt. Jetzt gibt es das abenteuerliche "Universum" auch fürs CD32.**

Die Story von Boris Verne, der im Zeitreiseapparat seines Onkels in ein fernes Jahrtausend geschleudert wird und dort eine schreckliche Gefahr zu verhindern versucht, haben wir in der letzten Ausgabe ausführlich erzählt.

Ihr übernehmt die Rolle des Boris und müßt Euch durch das am Anfang etwas undurchschaubare Abenteuer wursteln, indem Ihr Gegenstände untersucht, mitnehmt, irgendwelche Apparate in Gang setzt und ansonsten logisch denkt. In diesen Bereichen unterscheidet sich das Core-Design-Adventure nicht von seinen Kollegen. Das Steuermenü wurde komplett beibehalten. Man bewegt also auch hier den Mauszeiger in den unteren Bildbereich, worauf sich eine Icon-Leiste öffnet. Die meisten Icons enthalten Funktionen wie Nehmen, Hinlegen, Bewegen, daneben gibt es andere Piktogramme für weitere Aktionen. Bei den Tastatur- und Maus-Rechnern war das schon etwas unbequem, bei der CD32-Version geht es wirklich auf den Keks. Schuld ist der langsame Mauszeiger, der über den Bildschirm kriecht, als ob er demotiviert wäre. Gerade bei der Szene, in der Boris auf den sich drehenden Asteroiden springen muß, ist guter Rat teuer. Das kostet garantiert mehrere Anläufe. Das Joypad als Steuerinstrument ist an sich schon gewöhnungsbedürftig, aber mit solchen Hindernissen wird es zum Spaßkiller. Schade eigentlich, denn **Universe** selbst ist ein gutes Adventure. Es sieht allerdings schwer danach aus, als ob die Core-Design-Leute auf den üblichen Zug aufgesprungen sind und das Programm "mal eben" vom Amiga auf das CD32 herübergezogen haben. Zum Beispiel hätte man sich CD-Sound en masse gewünscht, und die erklärenden Texte hätten gesprochen auch mehr Sinn ergeben.

**UNIVERSE**

**Amiga CD32, 79,95 DM,**
Hersteller: **Core Design,** England, Muster von: **Die Cassette**






Zool 2 DA 3.5 HD 62,95
Komplettliste gegen 2 DM in Briefmarken oder anrufen !!
Versandkosten: 9,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert versandkostenfrei, Lieferung gegen NN + 4,00 DM zzgl. Zahlkartengebühr. Auslandskasse zzgl. 20,00 DM Versand.
Es gelten unsere AGB. Änderung und Irrtum vorbehalten
Layout & Druck von:
Druck- & Beschriftungsservice Schröder
Tel.: 06474 / 8282 Fax: 06474 / 8406


# Von 0 auf 100

**OLDTIMER**

**PC-CD-ROM** (486, 4MB RAM, Double-Speed-CD-ROM, EMS-Treiber), **119,95 DM**, geplant für: **Amiga, A1200, CD32**, Hersteller: **Max Design**, Österreich, Muster von: **Max Design,** Deutschland.

**Endlich ist es da, das Spiel, das ich sooo sehnsüchtig erwartet habe. Na ja, wenn man sich auf etwas so freut wie den OLDTIMER, dann vergeht die Zeit natürlich im Schneckentempo.**



▲ *Ein sauberes Büro zu Anfang...*

*Hier wird am Endprodukt entwickelt* ▼

Wir schreiben das Jahr 1896. Viele Erfindungen im Bereich Automobilbau werden eingebracht, die ersten Motoren sind schon serienreif, und die Ingenieure versuchen, ihre schaukelnden, knatternden Vehikel schneller und sicherer zu machen. Hier setzt die Handlung von **Oldtimer** ein, bei dem Ihr die Rolle eines Firmenbesitzers übernehmt, der kurzfristig Automobilteile fertigen kann.

Viel ist es nicht, was man anfangs besitzt: eine Lagerhalle und ein Personalgebäude. Die Aufgabe ist klar: eine funktionierende, von den Kosten her stabile Automobilfertigung aufzubauen. Doch wie?

Zunächst müßt Ihr Marktforschung betreiben und auch die eigenen Ressourcen kennenlernen. Geld ist da, die Bank gibt großzügigerweise Kredit, der auch noch aufgestockt werden kann. Was fehlt, ist die "Man-Power", also Arbeiter, die sich ans Werk machen, sowie Material, das verarbeitet werden kann. Es würde sich kaum lohnen, gleich zu Beginn Eigenentwicklungen hervorzubringen, die Kosten würden einen langsam auffressen. Also besorgt Ihr Euch Einzelteile wie Motoren, Karosserien und Fahrwerke, baut einige Fertigungshallen und Lager, kauft die nötigen Kleinteile und stellt genug Arbeiter ein, um die Firma in Schwung zu bringen. Mit der Zeit werden die ersten Autos fertig, die Produktion kann gesteigert oder verringert werden – Angebot und Nachfrage bestimmen wie so oft den einzuschlagenden Kurs.

Jetzt kommt es darauf an: Bleibt man bei der bisherigen Tour, sich bei anderen Firmen die Einzelteile zu holen und das fertige Auto zu verkaufen, oder soll man eine Eigenentwicklung wagen? Und wenn ja, was soll man entwickeln? Einen Motor, eine Karosserie, ein Fahrwerk? Ein ganzes Auto? Einen Rennwagen?




▲ *Wie viele Arbeiter hätten S' denn gern?*

Wie dem auch sei: Benötigt werden hierfür Ingenieure, die sich mit der Entwicklung befassen. Also stellt man genügend Fachkräfte ein, denen man dann diese Aufgabe überträgt. Allerdings kann man die Jungs (Mädels waren damals in diesem Beruf noch nicht so gefragt) nicht in die Fertigung stellen und sagen "Mach ma'!" Sie brauchen ein eigenes Gebäude, das – richtig geraten – erst gebaut werden muß.

Ist dies alles vollbracht, dann dauert es eine gewisse Zeit, bis die ersten Ergebnisse da sind. Und gleichzeitig die nächste Frage: Taugt das Erzeugnis etwas? Ist der Rennwagen, den man gebaut hat, erfolgreich?

Wenn nicht, hilft ein Neustart, und hier bekommt Oldtimer einen Pluspunkt: Dank sehr vieler Parameter, die den Spielablauf beeinflussen, ist die Entwicklung jedesmal eine andere – vorausgesetzt, man begeht die gleichen Fehler nicht noch einmal.

## Herzklopfen und Kolbenfresser

Was **Max Design** an Aufwand und Arbeit in ihr Programm gesteckt haben, grenzt fast an übereifrigen Wahnsinn. Wie bei jeder Management-Simulation werden verschiedene Vorschläge vom Programm gemacht, wie man verfah-

**Marcus meint:**

Als Motorenfreak muß ich meinen Senf zu diesem Game ablassen. Im Vergleich zu Rüsselsheim kommt Oldtimer verdammt gut weg. Max Design legt viel Wert auf historische Genauigkeit. So ist es in den Anfangsjahren unmöglich, einen 12-Zylinder-Motor mit 150 PS zu bauen (erlebte Geschichte). Die Spielidee ist aber schwer automatisiert. Das heißt: Oldtimer ist über weite Strecken ein interaktiver Ablauf, der nur begrenzt steuerbar ist. Da fordert Rüsselsheim doch einiges mehr an Entscheidungen. Trotzdem ist Oldtimer ein Langläufer für den PC. Aber mehr als einen normalen Hitstern hätte ich nicht vergeben.

**»GUT«**

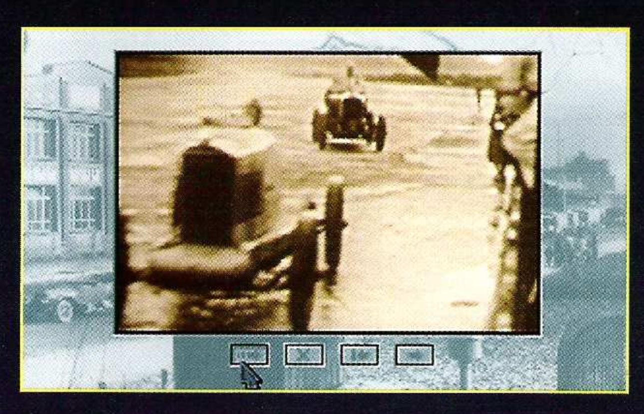


# in drei Tagen...

ren kann. Bei Oldtimer muß man allerdings für jede Entscheidung abwägen, ob sie unter Umständen irgendwann ins Negative umschlagen könnte. Fehlerhaftes Ordern der verschiedenen Arbeiter (Hilfs-, Facharbeiter und Ingenieure) oder mangelhafter Überblick bei Rohstoffen und Zuliefermaterial wird sich erst zeigen, wenn plötzlich alles stillsteht. Und auch bei der Bezahlung sollte man vorsichtig sein: Zu wenig Geld für die Arbeitnehmer sorgt für Ärger: Bezahlt man Arbeiter für eine bestimmte Tätigkeit, zu der sie nicht eingeteilt wurden, so haut das kräftig ins Konto.



▲ *Und wo bitte ist die Bremseeeee?*



▲ *Ach, sooo geht das...*

Kommen wir mal zu den Punkten, die noch wichtig sind: Die Maussteuerung ist einfach und effektiv. Auch wenn unheimlich viele Daten verwaltet werden, braucht man nicht mehr zu tun, als die richtige Entscheidung anzuklicken. Aber Vorsicht: Wer glaubt, man hätte leichtes Spiel, der irrt. Dazu gibt es zu viele Möglichkeiten.

Die Grafik ist nicht schlecht, entspricht aber eher dem Durchschnitt, jedenfalls, was das reine Spiel angeht. Die Firma wird in einer Art "Sim-City-Ansicht" dargestellt, beim Bau neuer Gebäude wuseln winzige Bauarbeiter durch die Gegend. Die Büros und Hallen sowie die dort befindlichen Personen kommen einem ebenfalls bekannt vor. Dafür, daß sie gezeichnet sind, sehen sie ganz gut aus.

Und nun das Besondere an Oldtimer: Im Spiel ist eine Datenbank integriert, die alles Wissenswerte über Autos und den Automobilbau zu Großvaters Zeit enthält. Hier sind ausgesprochen geniale Raytracing-Modelle der gängigsten Bauarten zu finden, die der Realität sehr nahe kommen. Außerdem wurde Filmmaterial (teils unveröffentlicht) von großen Automobilfirmen integriert, das Aufnahmen aus der Produktion und von Test- und Rennfahrten zeigt. Was vielen anderen Herstellern nicht gelingt, nämlich die flüssige und von der Auflösung her klare Darstellung der PC-Filme, das schaffen die Leute von Max Design anscheinend ohne Probleme. Also nix Briefmarkengröße, mindestens zwei Drittel Bildschirm ist angesagt. Und dann gibt's noch die Probe- oder Rennfahrten. Dank einer selbstentworfenen Engine kommen Euch die Bäume und Häuser nicht entgegen, sondern Ihr fahrt irgendwie "wirklich". Der Effekt ist der gleiche wie bei gewissen Ballerspielen, also eine wahre Augenweide. Über holprige Wege testet Ihr dann Euer Gefährt auf Herz und Nieren.

Wegen der teilweise hochwertigen technischen Zeichnungen, der Filme und der sehr guten Rennanimation bekommt das Spiel eine hohe Wertung für Grafik, über die oben genannten Schwächen sehe ich da hinweg.

Beim Sound hat sich Max Design auf ein paar ruhige, der Epoche angemessene Audiotracks beschränkt, die das Ganze schön untermalen. Wer keine Musik will, kann über das Einstell-Menü auch "nur Effekte" wählen, anhören schadet aber keinesfalls.

Oldtimer ist also nicht nur Spielträger, sondern auch gut für mehr Wissen im Leben. Ehrlich gesagt: Geschichtsunterricht mit PC und einer solchen CD wäre wesentlich interessanter gewesen als seinerzeit das Gesülze einer gewissen Frau Dr. Müller! Super gemacht, Max Design!







*Steht alles hier im Lexikon* ▶





Der Amerikanische Traum 34

Henry Ford wurde am 30.Juli 1863 als Sohn einer wohlhabenden Farmerfamilie geboren, doch sein Interesse an der Landwirtschaft hielt sich in Grenzen. Und so zog er schon im Alter von 16 Jahren nach Detroit und arbeitete dort als Mechaniker in den verschiedensten Werkstätten.
Im September 1891 trat Henry einen Posten als Ingenieur bei der Edison Illumination Company an. Dort hatte er gerade zwei Jahre gearbeitet als er bereits zum leitenden Ingenieur aufstieg.
Am heiligen Abend 1893 wurde der erste von Ford entwickelte und gebaute Benzinmotor getestet - mit Erfolg.

◀ *Was hätte denn Herr Ford gemacht?*



**Urteil: 11** — SEHR GUT

| | |
|---|---|
| Grafik: | 12 |
| Sound: | 11 |
| Ablauf: | 11 |
| Aufmachung: | 12 |
| Dauerspaß: | 12 |

Mein Favorit für die nächsten Monate

# Speedy gegen den Rest der Drakken

**DIE HÖHLENWELT – Der leuchtende Kristall**

**PC-CD-ROM** (386DX, 4 MB RAM), **ca. 100 DM**, Hersteller: **Software 2000**, Eutin, Muster von: **Hersteller**.

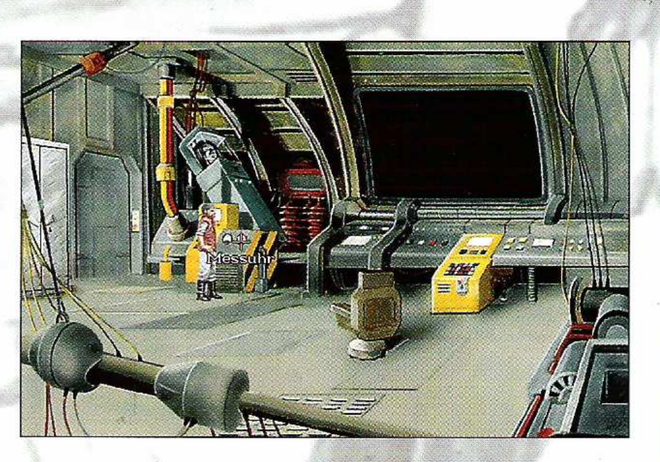
**Der Weltraum – unendliche Weiten... – jetzt bin ich doch tatsächlich im falschen Film gelandet. Reset, und neu booten – also noch mal: Ein Weltraumfahrer zieht hinaus, um neue Welten zu erkunden...**

Aus dem hohen Norden – genauer gesagt von **Software 2000** aus Eutin – kommt ein Adventure, das sich anschickt, Deutschland im Sturm zu erobern: **Die Höhlenwelt**. Der Story-Guru Harald Evers ging in eine längere Klausur (nicht daß Ihr denkt, er hätte sich auch gleich eine Tonsur zugelegt) und präsentiert jetzt wieder einmal ein auserlesenes Storybook, das es in sich hat.

Lichtjahre von unserer guten, alten Mutter Erde entfernt, gibt es einen Planeten, dessen Oberfläche von einer riesigen Staubwüste bedeckt ist und dessen Atmosphäre aus giftigen Gasen besteht. Unter dieser unwirtlichen Welt befindet sich jedoch noch eine andere, völlig gegenteilige: die Höhlenwelt. Hier gibt es Flüsse, Gebirge, Inseln, Wälder und natürlich Lebewesen, die Höhlenweltler. Das Licht dringt durch riesige Kristalladern bis in den letzten Winkel und ermöglicht so das (Über-)Leben in dieser schönen Welt.

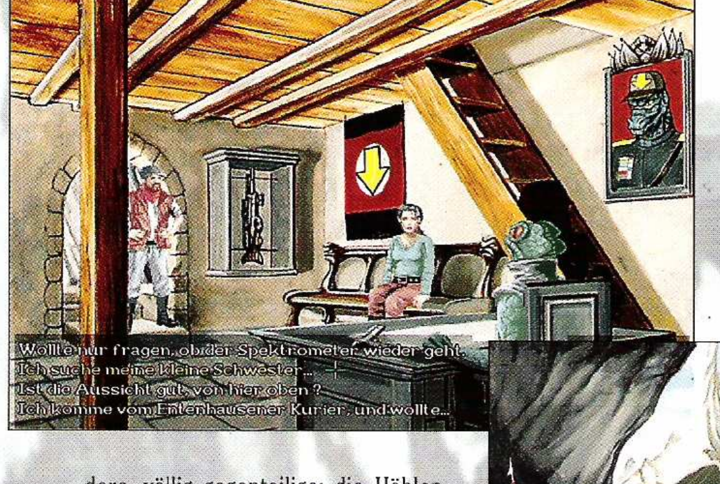
Auf dem Planeten landet "Speedy" Eric MacDoughan mit seinem Raumschiff. Er ist auf der Suche nach seiner großen Liebe Maomi, die auf rätselhafte Weise verschwunden ist. Mit einem kleinen Mondauto durchstreift Speedy die staubige Gegend und entdeckt im nahen Gebirge einen Tunnel, der zunächst in ein Labyrinth führt. Zum Glück verfügt unser Held über ein gutes Orientierungsvermögen und findet so den Weg zu einer Schleuse – dem Eingang zur Höhlenwelt.

Dort trifft er auf die Urbewohner der Welt und auf deren Unterdrücker, die Drakken, eine echsenähnliche Rasse. Diese Wesen haben seit über 1000 Jahren die Höhlenweltler unter ihrer Knute und führen ein gestrenges, barbari-



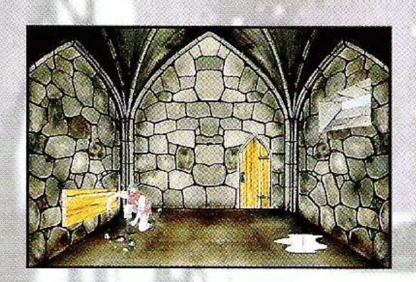
▲ *Speedy im Raumschiff*

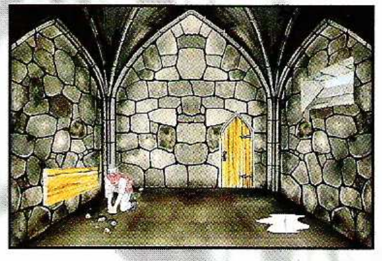
*Was ist das für'n*
▼ *Froschgesicht?*

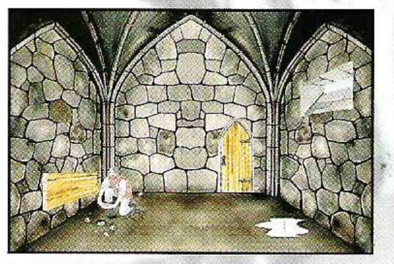


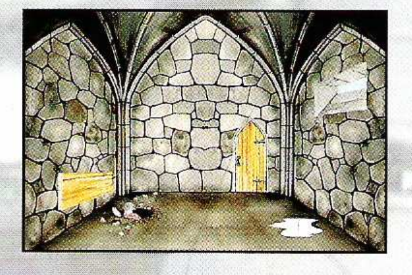


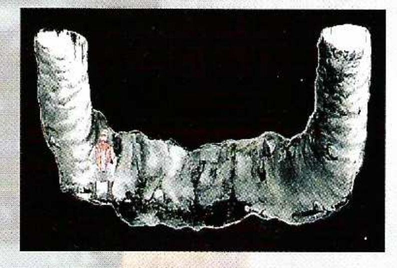

▲ *Nette Gegend hier!*







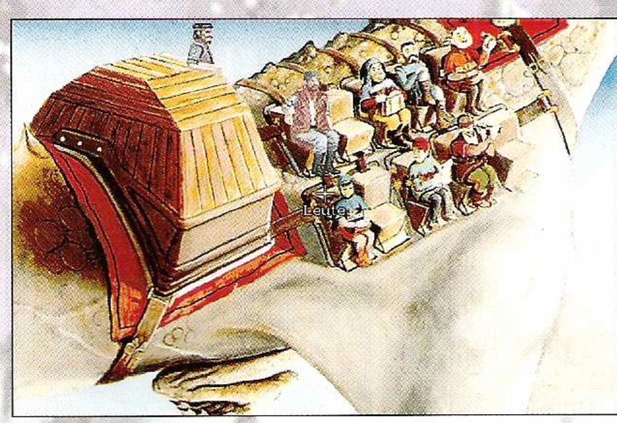






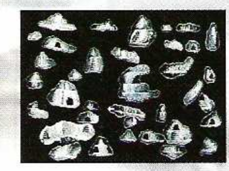
▲ *Schon wieder eingelocht – manchmal muß man unter die Goldgräber gehen*





▲ *Die Flugdrachen-Airlines laden ein*

sches Regiment. In ihrer Not haben die Höhlenweltler ein künstliches Wesen erschaffen, das sie aus dieser mißlichen Lage befreien soll. Cal, so der Name des Wesens, wurde an die Planetenoberfläche geschafft und sollte von dort aus Hilfe holen, um den Kampf gegen die Drakken aufzunehmen. Das war aber vor über 400 Jahren, und die Kraft der Höhlenweltler schwindet.



▲ *Verirrt im Labyrinth?*

## Von Flugdrachen und ähnlichen Wesen

Hier tritt Speedy auf den Plan und übernimmt eher zufällig die Rolle des Befreiers. Dabei trifft er auf allerlei interessante Wesen wie riesige Flugdrachen und ähnliche. Speedy stolpert mitten hinein in ein aufregendes Abenteuer, bei dem er unbedingt Eure Hilfe braucht. Ihr müßt ihn auf seinem aufregenden Weg durch die Höhlenwelt begleiten und ihn bei der Suche nach dem "Leuchtenden Kristall" unterstützen, dem Schlüssel für die Befreiung der Höhlenweltler.

▲ *Puh! Da ist er, der Ausgang!*

Auf den ersten Blick ist "Die Höhlenwelt" ein Adventure wie viele andere. Doch nach und nach erkennt man, daß es sich wohltuend von den übrigen Spielen des Genres abhebt. Eine exzellente Grafik, die viel Liebe zum Detail erkennen läßt, wartet in Super-VGA mit 256 Farben auf Euch. Das gelungene Installationsprogramm erlaubt verschiedene Konfigurationen: Die Minimalinstallation benötigt rund 3 MB auf der Festplatte, eine maximale ca. 40 MB. Die CD ist randvoll: Etwa 650 MB Daten liefern ein astreines Game.

*Gefangen, aber zum Glück nicht* ▼ *allein!*

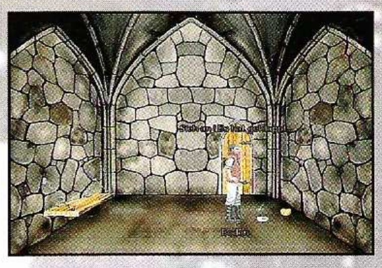


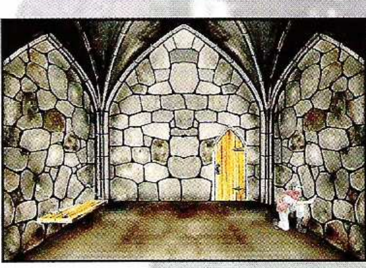


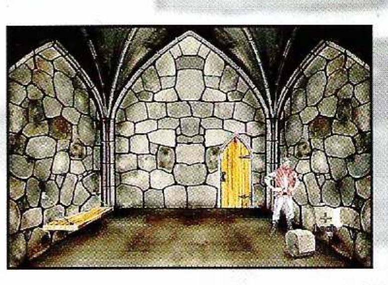
Mit den gängigen Soundkarten wie SoundBlaster, MT-32 und General Midi kommt Ihr in den Genuß von 15 Musikstücken in CD-Qualität, die Maestro Evers eigenhändig arrangiert hat. Die Intro-Sequenz mit der digitalisierten Sprache ist für sich schon ein kleines Meisterwerk. An vielen Stellen sind witzige Animationen eingebaut, wie beispielsweise gleich zu Beginn beim Batterie aufladen (schau in Hohlraum).

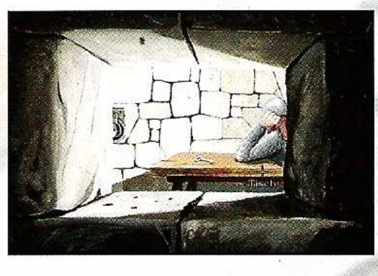
Die kinderleicht zu bedienende Steuerung ist ebenfalls bemerkenswert. Via Mausklick werden die unterschiedlichsten Icons eingeblendet, und Ihr könnt direkt die gewünschte Aktion auswählen und ausführen lassen. Wenn Ihr mit dem Mauszeiger über den Screen fahrt, werden alle wichtigen Elemente angezeigt und mit einem erklärenden Textversehen. Die Kommentare sind mit viel hintergründigem Witz geschrieben, vor allem aber helfen sie häufig aus schier ausweglosen Situationen heraus. Die Aufgaben und Rätsel, die Ihr bewältigen müßt, sind anfangs noch keine allzugroße Hürde. Im weiteren Verlauf des Spiels werden sie aber wesentlich komplexer. Der Spielspaß wird dadurch jedoch nicht beeinträchtigt. Deshalb eignet sich "Die Höhlenwelt" sowohl für Spielunerfahrene als auch für alte Adventure-Füchse. Dem Ganzen wurde das Buch von Veldoor beigefügt, ein Fantasy-Schmankerl der Extraklasse. Selten habe ich ein so stimmungsvolles Storybook gelesen. Man bekommt das Gefühl, die Höhlenwelt erwache zu richtigem Leben.

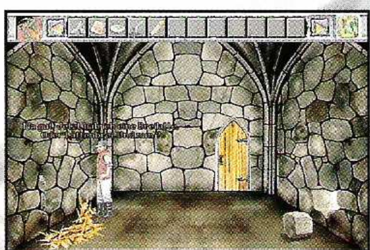
Das Preis/Leistungsverhältnis rundet das äußerst positive Bild ab: Für knapp hundert Märker erhaltet Ihr ein Adventure, das in Eurer Sammlung einen Ehrenplatz bekommen sollte. Wie ich die "Leuts" von Software 2000 kenne, bleibt es wohl nicht beim "Leuchtenden Kristall". Sollte es eine Fortsetzung geben, bin ich bestimmt wieder begeistert dabei.











▲ *In der Zelle gibt's allerhand zu entdecken*



**Urteil: 11** SEHR GUT

| | |
|---|---|
| Grafik: | 11 |
| Sound: | 11 |
| Ablauf: | 11 |
| Preis/Leistung: | 11 |
| Steuerung: | 12 |

Selten ein so gut durchdachtes Adventure mit Supergrafik, -sound und -gameplay gesehen



Unterwegs

Viel Neues bei Gametek

# Taxikrieg, Raum-Traum und Cyberpunk

**Der US-Spielevermarkter Gametek ist einer der großen Aufsteiger der letzten zwei Jahre. Seit "Elite II – Frontier" hat es einen Verkaufserfolg nach dem anderen gegeben. Bei der Fülle der Gametek-Titel fällt der eine oder andere Flop zwischendurch gar nicht auf. Wir haben die Gametek-Europazentrale in England besucht. Hier landet der brandheiße Stoff für zwei der wichtigsten Spielemärkte überhaupt: den deutschen und den britischen.**

Slough, Grafschaft Berkshire, eine halbe Bahnstunde westlich von London. Die Luft ist hier wesentlich angenehmer als in der dampfenden und brodelnden Hauptstadt des Vereinigten Königreichs. In einem modernen Bürogebäude bringt uns ein Lift zur Gametek-Etage. Viel Glas, viel Luft, eine freundliche Atmosphäre. Spiele-Sound dringt aus etlichen der Büros. Wir sind bereits extrem neugierig, denn man hat uns einen Blick auf einige der neuen Gametek-Hits versprochen, die zum Ende dieses oder zu Beginn des nächsten Jahres auch auf den deutschen Markt kommen sollen.



▲ *Hier geht's rein, und dann gleich zum Aufzug!*

## Amokfahrt im Taxi

Das erste Urerlebnis heißt **Quarantine**. Eine *Wumm*-artige fließende Perspektivgrafik zeigt Straßenzüge, verfallene Fassaden, Szenen einer Endzeit-Stadt. Mutanten taumeln durch die Gassen, Gewalt regiert.

Der Spieler ist Taxifahrer (und nebenberuflicher Auftrags-Killer). Er sieht das Spielgeschehen vom Lenkrad seines Autos aus, das er mit Brachialgewalt durch die Stadt steuert. Dabei wird mit voller Kraft gefeuert, gebombt und gemetzelt. Jeder Fußgänger, der in Reichweite des Autos auftaucht, ist zu töten. Jedes Fahrzeug mit Ausnahme des eigenen wird in Schutt und Asche gelegt. Ein enorm temporeiches PC-Spiel mit einfallsreich gestalteter Grafik und vielen Waffen unterschiedlicher Brutalität. (Sehr appetitlich: die Kreissäge...) Wenn man einen Steuerrad-Controller an die Joystickkarte des Rechners anschließt, geht die Sache fahrermäßig besonders gut ab. Die martialische Fahr-Action wird untermalt vom kernigen Sound verschiedener australischer Punk-Rockbands.

Für die Bundesprüfstelle dürfte Quarantine wie geschaffen sein – sollte dieses Spiel nicht indiziert werden, fresse ich den sprichwörtlichen Besen.



▲ *Das Gametek-Team in Slough*

## Das dreizehnte Büro

Das Entwicklungsteam "Take 2", von dem Spiele wie "Bloodnet" und "Masters of Orion" stammen, hat sich unlängs unter die Fittiche von Gametek begeben. Wer die Jungs kennt, weiß, daß sie immer für etwas Besonderes gut sind. Zu Beginn des kommenden Jahres soll das "Take 2"-Spiel **Bureau 13** verkaufsfertig sein – eine Art Geisterjäger-Adventure mit fließend animierter Rendering-Grafik. "Büro 13" ist im Spiel eine Spezialagententruppe, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, übernatürliche Erscheinungen zu erforschen und wenn nötig zu bekämpfen. Der Spieler übernimmt die Rolle des Teamchefs. Geeignete Agenten werden für klar umrissene Teilaufgaben eingesetzt; der Erfolg hängt stark davon ab, inwieweit man die richtigen Leute auf die richtigen Fragen ansetzt. Das Ziel besteht darin, ein komplexes Geheimnis zu lüften, bei dem es ohne Intrigen, Gruseleffekte und jede Art hinterhältiger Machenschaften nicht abgeht.

Das Adventure bietet ein paar Action-Einlagen als Würze, verlangt aber hauptsächlich strategisches Denken. Die opulente Grafik macht das Detektivspielen dabei zum Vergnügen. Wer nicht mit einiger Phantasie begabt ist, dürfte bei "Bureau 13" nicht weit kommen. Ach ja, als Soundbegleitung gibt's übrigens Rockmusik.



◀ *Bureau 13: Nein, mit dem richtigen Mittelchen ist Akne kein Problem!*

## Cyber-Thriller mit Kinostars

Interaktive Spielfilme sind keine absolute Neuheit mehr. Die Multimedia-Welle hat schon einige ans Ufer des Softwaremarkts gespült. In der Regel werden die Szenen dieser CD-Adventures mit Schauspielern auf Video gefilmt und dann digitalisiert. Mit Entscheidungs-Sprungstellen versehen, die für



◄ *Bureau 13: Bikini-Schönheit in Frischhaltedose*

Interaktivität sorgen, wandert ein solches Filmwerk dann auf CD-ROM. Ein neues Verfahren hat das "Take 2"-Team bei dem PC-CD-ROM-"Cyberpunk-Thriller" **Hell** angewandt, den Gametek noch vor Weihnachten in die Läden bringen will: Hier haben zwar die Kinostars Dennis Hopper, Grace Jones und Geoffrey Holder, außerdem noch Model Stephanie Seymour, ihre Gesichtszüge ausgeliehen. Diese sind aber in programmierte Rendering-Grafik umgesetzt worden, so daß der computergrafische Bösewicht im Spiel sozusagen mit Dennis Hoppers Mimik



▲ *Quarantine*

agieren kann. Der Vorteil dieses Verfahrens liegt auf der Hand: Man ist nicht an so starre Abläufe gebunden wie bei gefilmten Adventure-Szenen. Außerdem lassen sich programmierte Figuren glaubwürdiger in eine programmierte Umgebung integrieren als digitalisierte Realschnipsel.

Die Story spielt im heruntergekommenen Washington D.C. des Jahres 2094. Der Spieler versucht, der Quelle des Bösen, das sich in Form eines Konsortiums in der Stadt breitgemacht hat, auf die Spur zu kommen. Er schlüpft dazu entweder in die Rolle von Gideon Eshanti oder in die von Rachel Braque – beide sind Ex-Agenten der Regierung und befinden sich auf der Flucht.

Auf ihrem Weg zu den Oberschurken müssen die beiden Helden allerfinsterste Situationen im Cyberspace durchleben. Das gezeigte Höllenszenario samt "Satan" und gepfählten Körpern ist hier wohl kaum mehr als eine schockige Adventure-Kulisse – aber dennoch dürfte "Hell" denjenigen Leuten keinen Spaß machen, die es nicht mögen, wenn mit Entsetzen und Finsternis gespielt wird.

Grafisch ist "Hell" vom Feinsten: So geschmeidige Animationen kann man anderswo lange suchen. Was das Spielerische angeht, so steht auch hier wieder das strategische Denken im Vordergrund.

## Mehr Elite!

Nach den Jahren, die zwischen David Brabens erstem "Elite" für den C64 und "Frontier – Elite II" lagen, hätten Pessimisten wohl kaum innerhalb der nächsten zwei Jahre mit einem dritten Teil gerechnet. Und doch kommt er nach Auskunft von Gametek im Februar '95: **Frontier – First Encounters** liefert sozusagen die Voraussetzungen zu "Frontier" nach. Es spielt in der Zeit, bevor das Universum kolonisiert wurde. Es gibt mehr Möglichkeiten als bisher, auch mit Feinden zu kommunizieren. Der Wettbewerb in den werdenden Kolonien steht im Vordergrund. Natürlich sind die beliebten Thargoids wieder dabei. Es gibt neue Schiffe, ein ausgefeiltes Nachrichtensystem sowie eine ganze Menge 3D-Grafik und Videosequenzen. Das Ganze spielt sich wieder in dem gewohnten Riesen-Universum ab, das an tatsächliche astronomische Beobachtungen angelehnt ist. Wer "Elite" mochte, wird wohl auch um die "First Encounters" nicht herumkommen – und, Hand aufs Herz: Wer mochte "Elite" nicht?



## CD gucken

In eine neue Marktlücke möchte Gametek mit Film-CDs vorstoßen, die sich zwar nicht mit dem Etikett "interaktiv" schmücken können, dafür aber ein Wiedersehen mit manch altem Kult- und Budget-Streifen ermöglichen. Die CDs der Serie **Gametek Cinema** sind für PC und Macintosh geeignet. Hier einige Titel, die demnächst in ungekürzter Originalfassung herauskommen sollen: "Night of the Living Dead", "Metropolis", "Abbot and Costello", "The 3 Stooges", "Class of Nuke 'em High", "Robotech" sowie einige Manga-Episoden. Die ersten Titel erscheinen im Quicktime-Format. Für PCler heißt das: Man braucht schon eine mächtig hektische Maschine, und sonderlich groß ist das



▲ *Bureau 13: Als ich ihm sagte, er sollte verduften, habe ich DAS eigentlich nicht gemeint!* ▼



Filmfensterchen auch nicht. Allerdings sollen die Gametek-Filmscheiben schon bald in MPEG-Codierung erscheinen. Dann wird die Sache interessant, zumal die CDs jeweils nur rund dreißig Mark kosten sollen: MPEG bedeutet Fernsehqualität und vollen Bildschirm. Freuen dürfen sich dann alle Besitzer eines CD-i mit FMV-Modul, einer PC-MPEG-Abspielkarte und die wenigen, die ein CD32 mit FMV-Cartridge ergattern konnten.

## Comedy-Baukasten



**Saturday Night Live** wird vielen von Euch ein Begriff sein: Die US-Comedy-Fernsehshow, von der "RTL Samstag Nacht" einen schwachen Abklatsch bietet, feiert ihr zwanzigjähriges Jubiläum. Aus diesem Anlaß erscheint bei Gametek ein Doppel-CD-ROM-Pack mit über 50 der besten Sketche aus dem, was die



▲ *Hell: Heckflossen und Höllenqualen – wie reimt sich das zusammen?*

Produzenten der Serie für die stärksten Jahre halten. Akteure und Gäste haben illustre Namen: Aykroyd, Belushi, Tom Hanks, Steve Martin...

Der Clou der Jubiläums-CD: Freunde des "Saturday Night Live"-Humors können sich am PC- oder Macintosh-Bildschirm mit der Maus ihre eigene Mischung zusammenstellen; die einzelnen Sketche lassen sich zu einer "persönlichen Show" kombinieren.

▲ *Hell: Cyberpunker mit "geliehenen" Gesichtszügen*

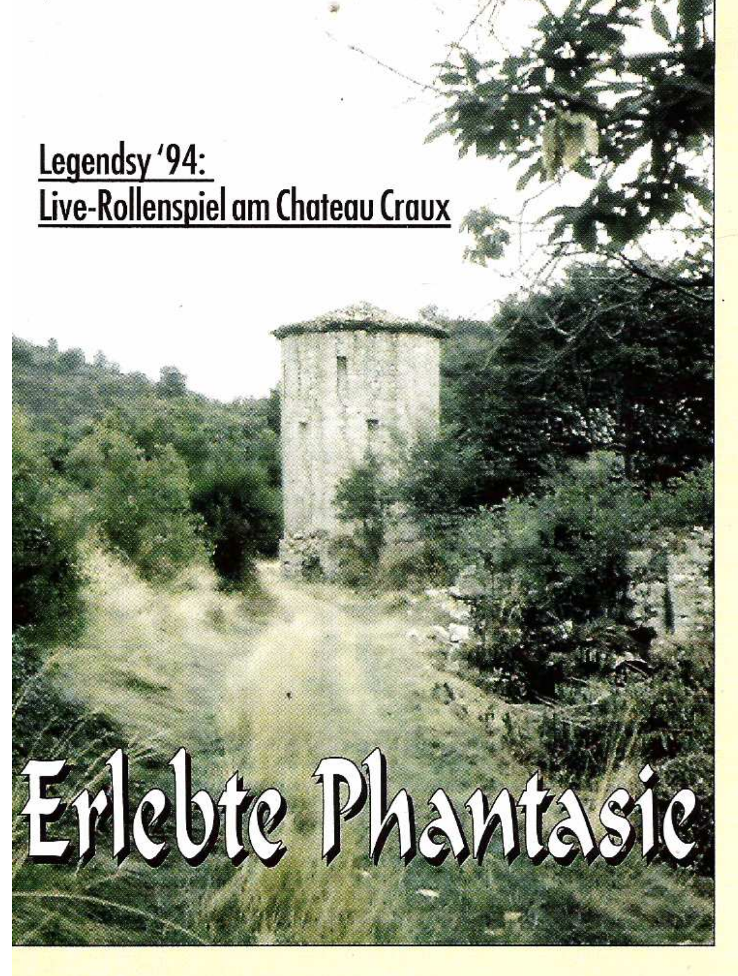
## Auf Wiedersehen, Slough!

Nach einem Tag voller Spiele, Frotzeleien, angeregter Gespräche und guter Pizza kam schließlich viel zu schnell der Moment, an dem es hieß "Alles klar zur Rückfahrt!". Sie sind ein sympathisches Team, diese Gametekker – und uns ist irgendwie so, als hätten wir nicht zum letzten Mal "Neues aus Slough" berichtet.



◄ *Auf den "Gametek Cinema"-CDs kommen Kult-Klassiker zu neuen Ehren*

Legendsy '94:
Live-Rollenspiel am Chateau Craux



# Erlebte Phantasie

**Hoch in den Bergen Südfrankreichs verwandelte sich eine romantische Burgruine für zwei Wochen in ein Fantasy-Gemäuer, um das herum die erstaunlichsten Geschichten passierten, unter Mitwirkung sagenhafter Wesen. UNICORN Deutschland hatte zur ersten "Legendsy" geladen – und Elfen, Magier, Zwerge, Räuber und Söldner waren gekommen. Laßt Euch von diesem ungewöhnlichen Urlaub erzählen...**

Wir schreiben den 9. August 1994. Mitten aus dem schlimmsten Alltagsstreß heraus geht es los. Gerade sind die allerletzten Manuskripte für die ASM-special ins Redaktionsnetzwerk hineingefüttert worden, da ist es auch schon höchste Zeit: Gemeinsam mit drei Gefährten stürze ich mich ins Auto. Ziel: Südfrankreich, genauer gesagt das Rhônetal unweit der Ardeche. Eine anstrengende zehnstündige Fahrt später schäle ich mich aus dem Fahrzeug, brate auf der Motorhaube erst mal ein Spiegelei, strecke mich und versuche so langsam, mein Alltags-Ich abzulegen: In den nächsten zwei Wochen ist Fantasy-Rollenspiel angesagt. Heilergewand statt Jeans, keine Armbanduhr und – keine Termine.

*Die schönste Leiche der "Legendsy": Im Mund trägt der tote Waldläufer eine Botschaft der Schattenkrieger* ▼



Wir sind auf unserem Spielgelände angekommen: insgesamt 120 Hektar gebirgiges, teilweise ziemlich unwegsames Gelände um ein Hochplateau herum, das etwa eine halbe Autostunde von Aubenas hinter Vals les Bains liegt und "unsere" Burg beherbergt. Das Chateau Craux ist eine ziemlich große, imposante Ruine – zwar nicht wirklich mittelalterlich, aber in etlichen Teilen doch schon ein paar hundert Jahre alt. Es gibt Gewölbe, Kavernen, dachlose Gemächer und einen Turm mit winkligen Gängen und Kammern, die für Dungeon-Abenteuer wie geschaffen sind. Nun wird die Burg zum Zentrum von Toril – unserer Spielwelt, deren Name wie manche Spieldetails den "Forgotten Realms" von *Advanced Dungeons & Dragons* entliehen worden ist.

## Jede Figur ein echtes Original

Im Laufe der Zeit trudeln insgesamt knapp 100 Teilnehmer ein. Alter: zwischen 15 und 35 Jahre; die meisten sind um die Zwanzig. Leute aus Österreich, Norddeutschland, Württemberg, Berlin. Schüler, Studenten, Wachdienstler, Krankenpfleger. Bald hat man sich miteinander bekanntgemacht. Die bürgerliche Persönlichkeit zählt nicht mehr. Ein rundes Dutzend Leute hier heißt Thomas – egal: Das ist Ture, der würdevolle Magier, das ist Arod, der Jäger der Wälder, mit dem wasserblauen Blick, das ist Martan, der gutmütige Kleriker, das ist Herr Tuk, der Hobbit. Wenn ich bisher noch keine Ahnung hatte, wie J. R. R. Tolkien sich wohl seine Hobbits vorgestellt haben mag, so weiß ich es jetzt: ein echterer Hobbit als der, dem ich hier begegne, ist völlig undenkbar. Die hohe und bisweilen etwas ängstliche Stimme, die behaarten Füße, die vorsichtigen Körperbewegungen – alles paßt, alles ist glaubwürdig.

Das gilt auch für die anderen Figuren, die im Laufe dieses vierzehntägigen Abenteuers meinen Weg kreuzen, mit denen mich nun gemeinsame Geschichten verbinden. Jeder hinterläßt einen unauslöschlichen Eindruck: Da ist Gilian, der geheimnisvolle, stille Söldner mit dem traurigen Blick, dem man anmerkt, daß er ein Geheimnis mit sich herumschleppt, oder Valeria, seine Begleiterin, deren Amazonenrüstung über ihr wahres Geschäft hinwegtäuscht. Da ist Cram, der stämmige Barbar mit dem Schottenrock. Da ist Petrovic, der Alchimist mit dem zum Kugeln komischen böhmischen Schwejk-Akzent (Stefan, der ihn verkörpert, ist in Wirklichkeit Rheinländer und spricht astreines Hochdeutsch). Da ist Hilmar, der mutige Söldner, mit seinem Kettenhemd aus alten Matratzen-Zickzackfedern, das toll aussieht, sich aber bestimmt tierisch unbequem trägt.

## Masken, Macken und Mysterien

Flosch, der Troll, bestellt in der Taverne "einen halben Halbling, ein Faß Blut und 'ne Tüte Finger". Logan, der Schamane, schleudert seinen Bumerang übers Feld; alle Anwesenden ducken sich in Panik. Logan ist für jeden Blödsinn zu haben und sorgt immer wieder für gute Laune. Sein Wetterzauber ist allerdings nicht so beliebt: Stößt er in sein Wetterhorn, verwandelt sich die südfranzösische Sommersonnenszenerie zwar umgehend in ein klägliches Regengebiet. Mit dem spontanen Zurückschalten klappt es aber nicht, weshalb Logan an den (seltenen) Regentagen nur wenige freundliche Worte zu hören bekommt.

Für Stimmung sorgen Humphrey, der polterige Wirt, der in der Taverne einen florierenden Schwarzmarkt mit geplünderten und "gediebten" Spielgegenständen aufzieht, und sein Faktotum Salvatore. Salvatore, ein sprungkräftiger Buckelgnom à la Quasimodo, ist der verwunschene Bruder des Magiers Ture. Wenn er aufgetragen bekommt, alle leeren Krüge vom vollbesetzten Tavernentisch zu räumen, findet er nichts dabei, erstmal mit kräftigem Ausholen und eigenhändigem Austrinken für die nötige Anzahl leerer Krüge zu sorgen. Eine Waldläuferin, die ahnungslos in der Taverne einkehrt, wird schon mal von Salvatore mit einem unbeholfenen Haarwuscheln und einem lächelndsehnsuchtsvollen "FRAU!!!" begrüßt. Kaum zu glauben, daß der plumpe Salvatore und der schmale, feingliedrige Ture tatsächlich von demselben Spieler verkörpert werden.

Tabalir, der edel aussehende Elf aus dem Hochrat, präsentiert stolz das Zeichen des Schönen Volkes auf seiner schimmernden Robe. Nerdah, der blaugewandete Magier, atmet Bedächtigkeit



▲ *"Und es verbanden sich Mensch und Zwergin; einen Atemzug lang sog das Land Frieden ein...": der Kopf der farngeschmückten Hochzeitstafel. Hinter dem glücklichen Brautpaar steht El Minster, das Haupt der Magiergilde*



▲ *Valeria und Gilian: zwei Spielcharaktere mit schlimmen Geheimnissen, aber auch mit sehenswerten Kämpferqualitäten*

und Überlegung. Fitzban, der Schwarzmagier im roten Mantel, wirbelt seinen Stab durch die Luft: Im Kampf dürfte dieses Ding einem Schwert ebenbürtig sein.

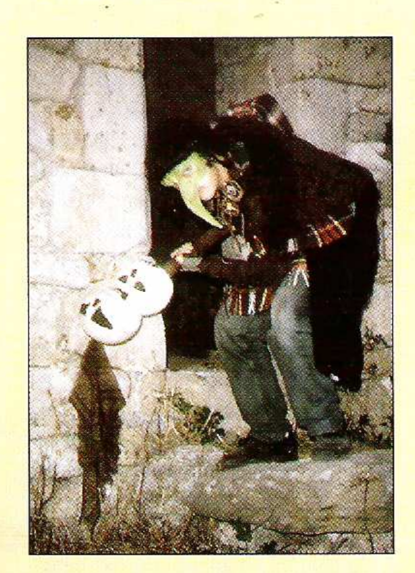
Ach ja, die Kämpfe: Damit niemand gefährdet wird, kämpft man bei Live-Rollenspielen nur mit Polsterwaffen. In der Regel sind diese aus Latex, in dem ein fester Kern zur Stabilisierung steckt. So gibt es Polsterschwerter, -Äxte, -Kriegshämmer, -Lanzen, -Keulen und -Schilde. Auch die Stäbe der Magier sind dick gepolstert.

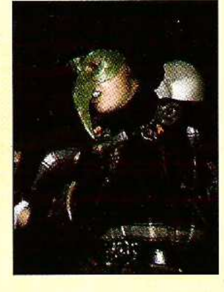
## Für eine Handvoll Murmeln

Geschlafen wird in Zeltdörfern, von denen es drei gibt: eins für die Elfen, eins für die Magier und eins für die übrigen Menschen mitsamt Zwergen, Hobbit, Troll und Ork. Ach ja, das Heilerzelt gibt es natürlich auch noch: Es steht allein und ist immer von aromatischen Düften durchzogen. Hier wohnen einige Druiden und andere Heilkundige – darunter auch ich. Heilungen und andere Dienstleistungen gibt es natürlich nicht für lau, sondern nur gegen bare Murmeln. Buntschimmernde Glasmurmeln sind die Spielwährung; mit ihnen werden Söldner gedungen, beim Alchimisten Tinkturen und Tränke gekauft oder beim Kalligraphen kunstvoll gestaltete Urkunden – etwa für eine Brautwerbung – bestellt.

## Wo die Liebe hinfällt

Ach ja, und da sind wir gerade beim Thema "Brautwerbung". Stellt Euch vor, da gibt es in der Menschensiedlung eine hübsche Zwergin mit Namen Craxvra Goldhorte. Im Kampfturnier hat sie allen gezeigt, wo der Hammer (oder vielmehr die Axt) hängt, und ist als Siegerin aus dem Turnier hervorgegangen. Ein hier nicht näher zu nennender Heiler schließt sie ins Herz und gedenkt, um ihre Hand anzuhalten.





▲ *Furcht und* ◀ *Schrecken in grüner Maske: Flosch, der Troll*

Der Schamane wird gebeten, Brautwerber zu sein. Mit einem lärmenden Troß und den Brautgaben zieht der Werber zum Zeltlager. Die Zwergin schöpft irgendwie Verdacht, daß dieser Tumult vielleicht ihr gelten könnte, und sucht entschlossen das Weite. Als der Werber ihr Zelt erreicht, findet er es leer.

Doch Trakria, der Ork (ein feiner Kerl!), meint lakonisch: "Ich hole sie!". Wenige Minuten später sieht man den Ork mit einer heftig strampelnden und sich wehrenden Zwergin unter dem Arm wieder ins Lager zurückkommen. "Seid Ihr wirklich sicher, daß Ihr sie wollt?", meint er zweifelnd mit einem Seitenblick auf die wütende Craxvra.

Wie die Geschichte weitergeht? – Naja, ich könnte noch viele Seiten davon erzählen. Machen wir es kurz: Nachdem Craxvra den Bräutigam in spe tatsächlich erhört hat, wird sie erst mal von einer Geisterhorde entführt und in einem Verlies angekettet. Ein Troll bewacht sie. (Ihre Schreie, die wirklich nervenzerfetzend sind, werde ich so schnell nicht vergessen.) Mitten in der Nacht gilt es dann, sie zu befreien. Mit fünf Gefährten unternimmt der Bräutigam, der als Heiler selbst keine Waffe führen kann, das Wagnis. Die Befreiung gelingt auch, nur lassen die fünf tapferen Gefährten ihr Leben dabei. Einen Tag später gibt es die schönste Hoch-

*Hier staubt's: ein Kampf im Burghof* ▶



*Vom Gift bis zum Heiltrank: Faustus, der Alchimist, hält zu Wucherpreisen alles bereit* ▶





▲ Kämpfer-Ausbildung: Auch mit einem Polsterschwert muß man umgehen können

zeitsfeier, die Toril je gesehen hat. Alle Rassen (selbst die Dunkelelfen, die man sonst nur als blutrünstige Gegner kennt) schicken ihre Abordnungen zum Fest. Es gibt Schafsbraten vom Spieß, man erfreut sich an schönen Liedern und Kunststücken. Einen Abend lang atmet das Land Frieden....

## Werwölfe und Zauberbücher

Die Hochzeit mit Hindernissen ist nur eine von vielen, vielen Geschichten, die sich teilweise gleichzeitig auf der "Legendsy" abspielen. Eine andere dreht sich um den Werwolf, der immer wieder durch nächtliches Heulen und den einen oder anderen Überfall auf sich aufmerksam macht. Ein mächtiger Barbarenhäuptling hat den Lieblingswolf des Gottes Grumsh erlegt. Zur Strafe dafür ist er in einen Werwolf verwandelt worden. Im Elfenlager taucht die Kunde auf, daß es ein Fragment gebe, welches den Fluch des Werwolfs brechen kann. Aber: "Mächtige Hände schützen dieses Fragment." Eine Rune zeigt, um wessen Hände es sich handelt. Der Magier, der diese Rune beim Umherstreifen gefunden hat, verdient sich damit einen neuen Zauberspruch.

Und schon geht's weiter: Die Elfen finden auf einem Erkundungsgang einen goldenen Baum, der krank ist. Sie nehmen ihn mit und pflanzen ihn im Elfenlager auf. Es handelt sich, wie man erfährt, um einen der letzten goldenen Bäume. Um ihn zu heilen, gilt es, einen der "Edelsteine des Lichts" zu finden, die aus tiefster Dunkelheit Licht machen. Der Nachteil dieser praktischen Steinchen: Wer sie anschaut, wird augenblicklich blind.

Nicht minder aufregend ist auch die Sache mit der "Grenoire Blanche", einem sehr gefährlichen, in vier Teile zertrennten Hexenbuch. Diese vier Teile werden im Laufe des Events nacheinander gefunden, ohne Opfer geht es dabei jedoch nicht ab.

Zwischendurch taucht ein dreister Bandit mit seinen Kumpanen auf: Der "One-eyed Bandit" hinterläßt eines Nachts im schlecht bewachten Elfenlager eine Nachricht, die besagt, er habe mit seinen Leuten an den goldenen Baum uriniert. So ein Sakrileg können die Elfen natürlich nicht auf sich sitzen lassen. Und als der Baum dann auch noch unvermittelt gestohlen wird, ist das Pulverfaß kurz vorm Explodieren.

Aber es gibt keinen Krieg. Schon passiert wieder etwas Neues: Ein Schattenkrieger und eine Dunkelelfin werden vor dem Lager der Menschen zusammen aufgefunden und ohne Zögern sofort getötet. Später erst stellt sich heraus, daß der Liquidierte ein Würdenträger aus dem Fernen Osten gewesen ist, der ein wichtiges Dokument bei sich gehabt hat.

Als man einen grausam ermordeten Waldläufer vor dem Lager findet, der eine Schriftrolle mit asiatisch aussehenden Zeichen im Mund hat, wird klar, daß die Angehörigen des getöteten Schattenkriegers Rache wollen...



▲ Klaver, der Kender, begeistert die Festgäste als Feuerspucker



▲ Wanda, die Elfe: nur echt mit Spitzohren



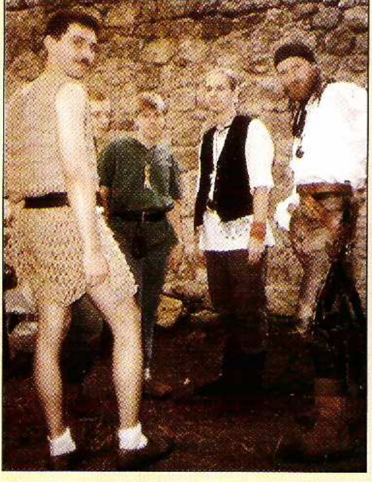
▲ Tabalir als Kampfrichter: Bei drei Treffern gilt ein rüstungsloser Spielcharakter als ohnmächtig. Er fällt zu Boden. Man kann ihn dann mit einem Tropfen eines grausam scharfen Heiltranks (hi, hi!) wieder zum Bewußtsein bringen



▲ Magier Fitzban hat was gegen Skelette – seinen Stab

## Nervenkitzel im Dungeon

Eine Besonderheit der "Legendsy" im Vergleich mit anderen Live-Rollenspiel-Veranstaltungen sind die Dungeons. Sie finden jede Nacht innerhalb der Burgmauern statt, jeweils bis zu viermal hintereinander. Zahlreiche Räume und Winkel des Gemäuers sind dann mit Fallen, Rätseln oder lebenden (manchmal auch untoten) Gegnern präpariert. Als Gegner treten Freiwillige in Spezial-Rollen auf, teilweise phantastisch zurechtgemacht.



▲ Schon mal einen Barbaren mit Tennissocken gesehen? Rechts, in zünftiger Aufmachung: Sir Grey de Buchaim, seines Zeichens Schwertmeister

Sorgfältig zusammengestellte Gruppen aus meist sechs Spielern, deren Spielcharaktere einander gut ergänzen, gehen hinein ins Ungewisse. Einige von jeder Gruppe werden das Dungeon nicht lebend wieder verlassen. Der "Text" dieses komprimierten Adventures wird vom "Schatten" geliefert, einem schwarz vermummten Begleiter, der den Helden etwa zuflüstert: "Ihr spürt einen eiskalten Hauch aus der linken hinteren Ecke des Gewölbes."

Was man scherzhaft vielleicht als "Geisterbahn zu Fuß mit lebendigen Monstern" umschreiben könnte, ist mitnichten ein Spaziergang und auch keinesfalls etwas, bei dem ein zivilisierter Mitteleuropäer ganz cool und souverän bleibt. Die Dunkelheit, die tiefen, dissonanten Klänge, die aus großen Lautsprechern im Burghof dringen, der Nebel (aus einer Nebelmaschine im Burgturm) und die monotone Stimme des "Schattens" schaffen eine Atmosphäre des Grauens, die auch Bärennaturen an die Nieren gehen kann. Ich habe jedenfalls niemanden erlebt, der in den Dungeons nicht zumindest einmal wacklige Knie bekommen hätte – mich selbst eingeschlossen.

Übrigens: Da die Dungeons sich auch als selbständige Veranstaltungen gut machen, haben die Leute von UNICORN sich entschlossen, sie in Form von Wochenend-Events regelmäßig an wechselnden Plätzen in Deutschland zu organisieren. Das erste Dungeon dieser Art wird in einem unterirdischen Bunkerkomplex in Hannover stattfinden, und zwar vom 2. bis 4. Dezember.

## Ehre dem Tapferen

Aber zurück nach Frankreich, zurück zur "Legendsy": Als Einrichtung, mit der besondere Verdienste im Spiel gewürdigt werden können, gibt es die "Hall of Fames" (mit "s", anders als gewohnt). Der erste, der in die Hall gerufen wird, ist der Ritter Sir Blade. Bei der Suche nach dem "Schwert des Lichts" ist er mit einigen Gefährten zu einer Höhle gekommen. Und was findet man in so einer Höhle? Klaro: Dreck und kleine Steinchen, außerdem aber das gesuchte Schwert, und direkt dabei ein Gefäß mit einem mehr als ekelhaften Trank. Das "Schwert des Lichts" kann, wie man



▲ *Der Burghof bei Nacht: Drinnen lauern die Gefahren des Dungeons*

später erfährt, nur derjenige ohne Schaden berühren, der den Ekeltrunk komplett weggegobbelt hat. Wer lediglich daran genippt oder das Zeug von vornherein links liegen gelassen hat, stirbt beim Versuch, die Waffe zu berühren. Blade hat sich als einziger überwinden können, das widerliche Gebräu bis zum letzten Tropfen herunterzukippen. Dafür wird er nun zum Lord unserer Spielwelt ernannt. Außerdem bekommt er das erbeutete Schwert offiziell zugesprochen. Zu einer späteren Zeit werden auch noch andere in die Hall gerufen. Lord Blade ist allerdings einer der wenigen, die es bis dahin geschafft haben, ihren ersten Spielcharakter am Leben zu erhalten.

Das Sterben ist, wie bereits angedeutet, nicht besonders schwierig auf der "Legendsy". Auch ich bekomme das zu spüren: Mein Heiler Kulgan stirbt an einem der ersten Spieltage im Dungeon durch die Hand eines Golems. Zwölf Stunden später ist man als Spieler frei, entweder den alten Charakter neu zu beleben (freilich unter Verzicht auf alle bis dahin erworbenen Fähigkeiten) oder einen neuen zu erschaffen. Ich selbst schlüpfe am Tag nach Kulgans Tod in eine neue Rolle: Der Alte vom Berge kommt nach Toril, um seinen Freund und früheren Schüler Kulgan zu begraben, seinen Platz als Heiler einzunehmen und nebenbei ein paar zwielichtige Dinge in Gang zu setzen.

## Vorsicht, Aussteigen ist schwer!

Hier mache ich einen großen Punkt. Wollte ich alle Geschichten erzählen, die sich rund um das Chateau Craux in den zwei "Legendsy"-Wochen abgespielt haben, müßte ich ein nettes, handliches Artikelchen vom Umfang eines Telefonbuchs schreiben. Fest steht, daß die Zeit als "Alter vom Berge" nicht spurlos an mir vorübergegangen ist. Am Mittwoch, 24. August, als meine Mitfahrer und ich uns zur Heimfahrt ins Auto zwängten, hatte ich das Gefühl, als bliebe ein Teil von mir auf dem Gelände zurück. Noch Tage später, längst wieder in Eschwege, wachte ich nachts erschrocken auf und war felsenfest sicher, wieder im Dungeon zu sein, im Netz des Höhlenfischers. Bloß: Wie kam dieses komische Bett plötzlich hierher?



▲ *Fechtturnier: Die waffenfähigen Leute versammeln sich*



▲ *Charme und scharfes Schwert: Mylena, die Waldläuferin*

*Außer der Fechtkunst wird auch das Bogenschießen gepflegt. Beim Turnier haben die Pfeile ebenso wie beim Spiel dicke, gepolsterte Spitzen* ▶





▲ *Waffenausgabe*

Wieder zu Peter Schmitz zu werden, hat etliche Tage gedauert. Und eine "Spätfolge" hat die Sache sicherlich gehabt: Ich werde weiterhin Live-Rollenspiel betreiben. Ich kenne keine andere Art von Spiel, bei der die Phantasie so hautnah lebendig wird und die Dinge des gewohnten Alltags so fern erscheinen.

**Infos zu den "Legendsys" und den Dungeons bekommt Ihr bei:**
**UNICORN Deutschland**
**Walsroder Str. 177a**
**30853 Langenhagen**





(Bitte deutlich ausfüllen)
FAX-Bestellung an: 0 71 23/3 51 05

❒ **JA, ICH BESTELLE**

___ Stück „Crazy Circus" zum Einzelpreis von 29,50 DM plus 4,50 DM Porto- und Versandkosten. Bitte buchen Sie den Gesamtbetrag von meinem Girokonto (kein Sparbuch) ab (einmalige Einzugserlaubnis).

Bank ___
Kontonummer ___ BLZ ___
Bitte senden Sie das Spiel an folgende Anschrift:
Name/Vorname ___
Straße ___
PLZ/Ort ___
Datum/Unterschrift ___

**Ganz im Stillen werkeln sie in einem Pariser Vorort vor sich hin: die Jungs von Microïds. Daß Ihr schon lange nichts mehr von ihnen gehört habt, ist nicht schlimm, denn womit Euch die Microïden das nächste Jahr versüßen wollen, ist die Warterei mehr als wert.**

# Auf leisen Sohlen



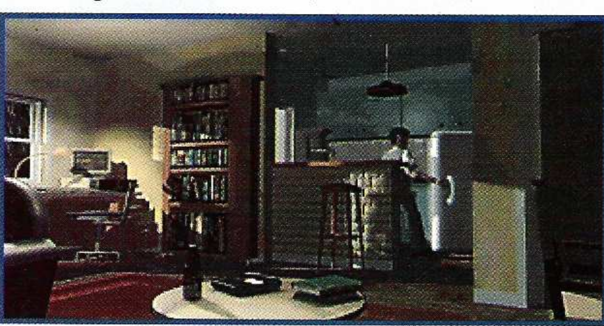
▲ *Licht und Schatteneffekte...*

Das französische Softwarehaus **Microïds** ist eine von den Firmen, die schon seit Urzeiten und mit schöner Regelmäßigkeit für Unterhaltung auf diversen Computersystemen sorgen. Gegründet wurde Microïds 1985 von Elliott Grassiano, der zusammen mit seinem Bruder Olivier auch heute noch das Unternehmen leitet. Daß sich Elliott auf Computer stürzte, ist an sich kein Wunder, denn bevor er sich auf eigene Beine stellte, war er Chef einer Forschungsabteilung für Lasertechnologie. Aber warum ausgerechnet Spiele, wo er doch aus so einer superseriösen Branche kommt? Die Antwort darauf gab Olivier, als die ASM der Firma vor kurzem einen Besuch abstattete: "Unterhaltungs-Software macht einfach mehr Spaß."

## Ich will Spaß

Angefangen hat alles mit der Motorrad-Rennsimulation **Grand Prix 500 cc**, die 1986 auf den damals führenden 8-Bittern für einen wahren Geschwindigkeits- und Kaufrausch sorgte. Es folgten Games wie **Superski** 1 und 2 (Arm- und Beinbruch im Wohnzimmer), **Killerball** (Action beim Robotersport), **Swap** (Denk, Grübel und Augenpfeffer) und natürlich **Nicky Boom 1&2**, wo ein magisch verkleinerter Junge sich jump'n'run-mäßig durch ein riesiges Spielareal kämpft. Wie alle französischen Firmen hatten auch Microïds ständig mit dem schlechten Ruf zu kämpfen, der Software aus Frankreich unausweichlich anhing, und schafften es genausowenig wie die meisten Konkurrenten, auf dem deutschen Markt richtig Fuß zu fassen. Zu Unrecht eigentlich, denn was die Programme dieser Firma (bis auf einige wenige Ausnahmen) auszeichnete, war ihre unbestreitbare Spielbarkeit. Swap zum Beispiel ist durch sein einfaches Spielprinzip und die simple Steuerung zu einem absoluten Suchtspiel unter den Puzzlefans geworden, Nicky Boom erfreut selbst nach langen Spielsessions immer noch durch neue Geheimgänge und übersehene Extras.

▲ *...sind grafisch vom Feinsten,...*



▲ *...zeigen viel Liebe zum Detail...*



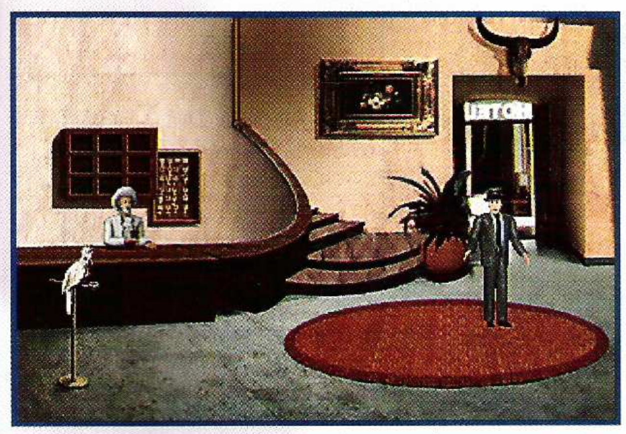
▲ *...und vermitteln eine geheimnisvolle Atmosphäre*

Insgesamt haben Microïds bis heute 54 Titel auf allen Computersystemen veröffentlicht – eine respektable Leistung für die Minifirma, die sich erst jetzt langsam, aber sicher immer mehr vergrößert. Olivier meint dazu: "Wir würden ja gerne mehr Leute einstellen, aber es gibt einfach zu wenige, die sich mit der Materie auskennen. Außerdem ist die Konkurrenz groß, und gute Leute werden von den größeren Firmen mit viel Geld umworben. Was wir bei Microïds an Besonderem zu bieten haben, ist nicht auf den ersten Blick zu erkennen, aber immens wichtig: Wir haben hier ein phantastisches Betriebsklima und lockere Arbeitszeiten, die den individuellen Bedürfnissen angepaßt werden. Wir haben alle viel Spaß bei der Arbeit."

Das mit den Arbeitszeiten kann man auf die schnelle nicht beurteilen, das mit dem Spaß schon eher (scheint zu stimmen), aber daß das Klima gut ist, war nicht zu übersehen. Team-Arbeit scheint hier an der Tagesordnung zu sein, denn die einzelnen Programmierteams diskutierten immer wieder miteinander über technische und spielerische Möglichkeiten, fragten einander um Rat, übten konstruktive Kritik – und besprachen, wer mit wem zusammen zum Surfen, Essen oder Skifahren fährt. Bei so einem Ski-Wochenende sind übrigens die digitalisierten Anims zu Superski III entstanden, aber davon später mehr ...

## Experten vor

Inzwischen arbeiten aber die 20 fest angestellten Programmierer, Grafiker, Musiker und Designer zusammen mit weiteren 20 freien Entwicklern nicht nur auf der Computerschiene: Nintendo, Sega und Sony mit ihren 32- bzw. 64-Bit-Maschinen werden ebenso bedient wie 3DO und Jaguar. Die Konsolenumsetzungen von **Prince of Persia** und **Carmen Sandiego** sind hier entstanden, desgleichen die von **Karateka** oder **The Ancient Art of War.** Daneben kooperieren Microïds mit zwei französischen Fernsehsendern bei der Entwicklung interaktiver Home-Video-Games und lassen auch etliche Industriemultis wie Renault, Thomson oder SAGEM von ihrem Know-how in puncto Interaktivität und



▲ *Secret Mission: Im Stil der Fünfziger*

grafische Benutzerführung profitieren. Von Einseitigkeit kann also nicht die Rede sein.

## Die Zukunft heißt CD-ROM

Das Hauptaugenmerk liegt zur Zeit jedoch eindeutig auf der Entwicklung von PC-CD-ROM- und CD-i-Programmen. Wie zahlreiche andere Hersteller ist auch Olivier der Ansicht, daß sich diese Plattformen in den nächsten Jahren am meisten durchsetzen werden. Bei dem CD-i könne es vielleicht noch etwas Schwierigkeiten geben, obwohl es ein tolles System sei, aber durch die immer weiter entwickelte Hardware hätten sich gerade auf dem PC für die Programmierer einfach so phantastische Möglichkeiten eröffnet, daß die klassischen Konsolen da, schon was die Speichermöglichkeiten anginge, nicht mehr mithalten könnten.

In den letzten zwei Jahren, in denen es um Microïds ausnehmend ruhig geworden war, wurde deshalb verstärkt auf dem Gebiet der Interaktivität auf CD-ROM experimentiert, denn wenn die neue Generation an CD-Software den Markt erobert, wollen die Microïden ganz vorne mit dabeisein. Ob ihnen das gelingen wird? Ganz sicher, wenn das, was bei unserem Besuch auf dem Bildschirm zu bewundern war, ein Indiz für kommende Genüsse ist.

Als erstes Prog soll noch in diesem Winter der dritte Teil der Superski-Serie erscheinen. **Superski III** ist im Moment übrigens das einzige Spiel, für das noch eine eigene, abgespeckte Disk-Version entwickelt wird. Ansonsten will man sich voll auf die silberne Scheibe konzentrieren. Die klassischen Disziplinen wie Abfahrtslauf, Riesenslalom und Slalom waren bereits in bester Qualität zu begutachten, desgleichen auch die beiden Snowboard-Variationen. An Skispringen und Bob wurde noch gearbeitet. Daß die tollen Stürze, die Ihr unter Garantie reichlich hinlegen werdet, so echt aussehen, habt Ihr übrigens dem Todesmut des Programmier-Duos zu verdanken. Einer der beiden Jungs, ein echter Experte auf dem Snowboard, schleppte seinen Kollegen, der noch nie auf einem bzw. zwei Brettern gestanden hatte, im Februar kurzerhand mit zu sich heim nach Grenoble und verfolgte ein ganzes Wochenende lang mit der Videokamera dessen Versuche, die Anfängerpiste mit weniger als 50 Bauchlandungen zu meistern. Über die Anzahl der blauen Flecke schweigen sich beide grinsend aus.... Der Clou: Bis zu vier Spieler sollen in einigen Disziplinen gleichzeitig auf die Piste gehen können – auf das Gewusel (und die Karambolagen) bin ich echt gespannt!



▲ *Drahtmodell...*

## Abwechslung ist Trumpf

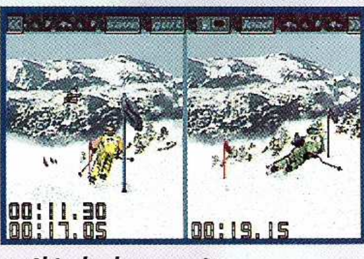
Wenn Ihr jetzt glaubt, daß sich Microïds auf Sport- und Hüpfspiele spezialisiert hat, seid Ihr völlig schief gewickelt. Ein spannendes Adventure in stark verbessertem Sierra-Stil ist das zweite Prog, das die Jungs hier in der Mache haben. **Secret Mission** führt Euch in exotische Schauplätze im fernen Asien, wo Ihr in den 50er Jahren zwischen die Geheimdienste der beiden Supermächte USA und UdSSR geratet. Totaler Gedächtnisverlust infolge eines heftigen Schlags auf den Schädel ist bei der verwickelten politischen Situation nicht gerade hilfreich. Das zum Teil echt witzige 3D-Klick-Adventure, das Anfang nächsten Jahres auf PC-CD-ROM und CD-i erscheinen soll, bestach schon jetzt durch die Qualität des Texture-Mapping und der gemalten und gerenderten Grafiken, die mit 16 Mio. Farben aufwarten. Besonderer Gag: Werden neue Szenen nachgeladen, müßt Ihr keinen leeren Bildschirm mehr anstarren, statt dessen laufen animierte Zwischenszenen ab, die sich nahtlos in das Spielgefüge einreihen.



▲ *Superski III*



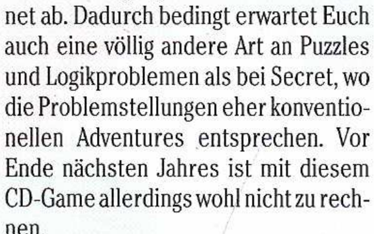
▲ *Flieger, grüß mir die Sonne!*

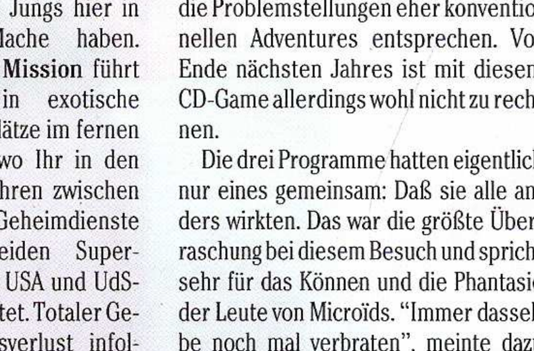


▲ *Skiurlaub zu zweit*

Wieder ganz anders gestaltet sich das dritte Programm, dessen erste Bilder unter dem Arbeitstitel **Evidence** zu bewundern waren. Hier zeigte sich noch deutlicher, mit was für unterschiedlichen Techniken bei Microïds gearbeitet wird, denn die durch ein intern entwickeltes Animationsprogramm mit Leben versehenen Charaktere ähnelten von den Bewegungsabläufen und der dadurch hervorgerufenen ganz eigenen Atmosphäre nicht im geringsten den Charakteren der zuvor beschriebenen Spiele. Wichtigstes dramaturgisches Element sind bei diesem Thriller die aufwendigen Lichteffekte. Im Gegensatz zu Secret Mission, wo Ihr Euren Helden frei durch die Gegend steuern könnt, laufen hier die Bewegungsbahnen vorberechnet ab. Dadurch bedingt erwartet Euch auch eine völlig andere Art an Puzzles und Logikproblemen als bei Secret, wo die Problemstellungen eher konventionellen Adventures entsprechen. Vor Ende nächsten Jahres ist mit diesem CD-Game allerdings wohl nicht zu rechnen.

▲ *...und fertige Figur*





Die drei Programme hatten eigentlich nur eines gemeinsam: Daß sie alle anders wirkten. Das war die größte Überraschung bei diesem Besuch und spricht sehr für das Können und die Phantasie der Leute von Microïds. "Immer dasselbe noch mal verbraten", meinte dazu Olivier, "überlasse ich mit Freude anderen. Denn wie gesagt: Software soll Spaß machen." Gut gebrüllt, Löwe.

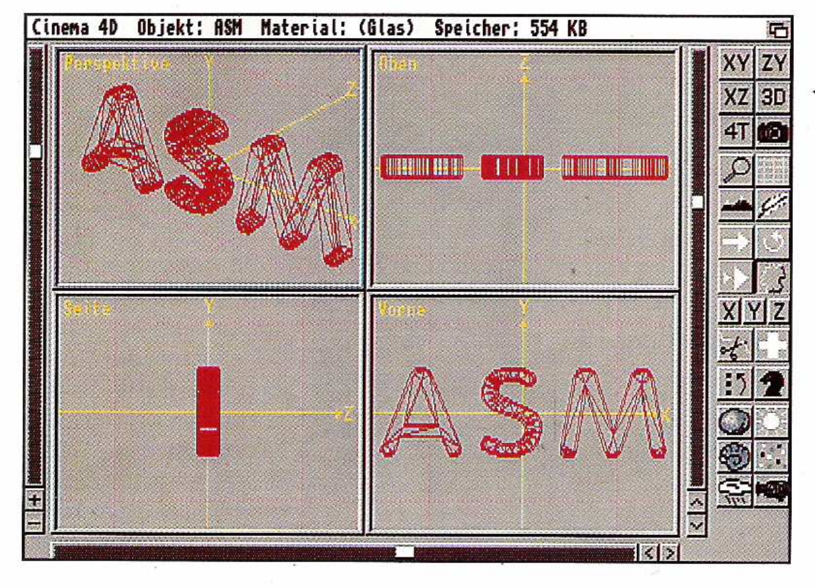
## Innovation made in France

Wie Ihr seht, muß in Zukunft verstärkt mit Software aus Frankreich gerechnet werden. Coktel Vision und Infogrames scheinen echte Konkurrenz zu bekommen. Wenn all das, was an Innovation und Originalität bei Microïds zu entdecken war, tatsächlich realisiert wird dann hat europäische Software auch international wieder ein paar Pluspunkte gegenüber allen US-Riesen gewonnen.

# Wie im Kino

**Der Amiga ist dank seiner Grafikfähigkeiten ein ausgezeichneter Rechner für Raytracing-Aufgaben. Ein gutes Hilfsmittel für diesen Zweck ist der 3D-Editor-Raytracer CINEMA 4D von Maxon.**

Raytracing bedeutet auf gut deutsch soviel wie Strahlverfolgung. Gemeint ist das fotorealistische Zeich-nen von Bildern unter der Annahme einer oder mehrerer imaginärer Lichtquellen. Ein Gegenstand,




◄ *Mit ein paar Handgriffen und Mausklicks...*

*...lassen sich sehr schnell erste* ▼ *Erfolge erzielen*

der von einem Lichtstrahl (Sonne, Lampe, etc.) getroffen wird, besitzt mehr oder weniger stark reflektierende Farbflächen und Schatten. Beim "Raytracen" wird dies simuliert, man konstruiert also dreidimensionale Gegenstände oder Umgebungen und läßt das Licht einer simulierten Lichtquelle darauf scheinen und die Farben reflektieren. Diese Technik wird oft dort verwendet, wo es auf die Darstellung fiktiver, aber trotzdem realistisch wirkender Bilder ankommt. Science-fiction-Filme wie "Star Trek" oder Abenteuerstreifen wie "Jurassic Park" nutzen diese Technik sehr intensiv.

**Cinema 4D** ist ein brillantes Hilfsmittel zum Erzeugen dieser fotorealistischen Grafiken, gleichzeitig aber auch ein Studio für komplette Animationen. Wer den Machern von "SeaQuest DSV" nacheifern möchte (die Animationsgrafiken dieser Serie wurden komplett auf Amiga-Rechnern hergestellt), kann das mit Cinema 4D ohne Probleme tun. Das Programm benötigt für die Installation eine Festplatte, kann aber auch von Disketten gestartet werden. Allerdings wird man dann kaum effektiv arbeiten können. Auch beim Spei-




cherplatz gilt die alte Formel "Je mehr, desto besser!". Und eine hochauflösende Grafikkarte ist vielleicht nicht unbedingt notwendig, aber sehr sinnvoll.

Nach dem Start befindet man sich im "Körper-Editor". Hier werden die zu zeichnenden Objekte konstruiert. Das Erzeugen der Zeichnung ähnelt dem Vorgehen bei einem CAD-Programm, die Konstruktion wird auf dem Bildschirm durch eine Netzgrafik angezeigt. Wer sich nicht sofort an eigene Konstrukte wagt, der findet in einem Katalog viele Grundkörper, die er einsetzen kann. Diese Objekte werden nun mit einem Material (Textur) belegt, zum Beispiel kann eine Flasche aus mehreren Arten von Glas bestehen. Es gibt farbiges oder klares Glas, das man benutzen kann.

**MAXON CINEMA 4D**

**Amiga**, **298 DM**, Hersteller: **Maxon Computer**, Industriestr. 26, D-65760 Eschborn, Muster von: **Hersteller**.

Die Bilder auf dieser Seite bestehen im Grunde aus einem Text, nämlich "ASM", der mit einer Textur (Material) belegt wurde. Gleichzeitig wurden eine Ebene ("Boden") und ein Horizont ("Himmel") eingesetzt. Schon mit diesen wenigen Hand- oder besser Mausgriffen wurde das fertige Bild erzeugt.

Cinema 4D ist wirklich einfach zu bedienen. Durch mehrere ausführliche Menüs sowie eine schnell zu erreichenden Piktogrammauswahl lassen sich fast alle Funktionen schnell und mühelos benutzen. Weitere Funktionen werden durch das Umschalten der diversen Editor-Funktionen erreicht. Die Szenen, aus denen die Raytracing-Bilder erzeugt werden, können abgespeichert und geladen werden. Der Raytrace-Erzeuger arbeitet auch vollkommen isoliert und muß nicht vom Hauptprogramm aus aufgerufen werden. Die fertigen Bilder lassen sich in viele gängige Amiga-Formate konvertieren, darunter auch 24-Bit-Bilder (bei AGA-Rechnern, oder bei Umwandlung in PC-Formate).

Komplexe Szenen können verändert und zu einer ablaufenden Animation verarbeitet werden. Aber gerade hier braucht der Benutzer einen High-End-Amiga mit viel Rechenpower. Ein 68030er (A3000, A4000/030) ist hierbei schon wichtig. Allerdings sucht sich das Programm beim Installieren seine beste Ausgangsstellung; erkannt werden Normal-Amigas, der Amiga 1200 und eine entsprechende Turbo-Version. Außerdem unterstützt Cinema 4D viele der gängigen Grafikkarten wie Retina etc... Ein beiliegendes Konvertierungsprogramm wandelt die Szenen in die gängigen Formate der bekanntesten Raytracing-Programme um, in umgekehrter Reihenfolge klappt es auch.

Mit knapp 300 DM ist Cinema 4D nicht das teuerste, aber meiner Meinung nach eines der am leichtesten erlernbaren und funktionsreichsten Raytracing-Programme, die ich kenne. Wer also einen Amiga besitzt und Strahlverlauf-Bilder zeichnen will, dem ist Cinema 4D auf jeden Fall zu empfehlen.

# Die Oldtimer kommen!



▲ Alfa Romeo

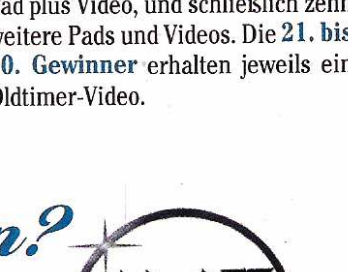
**Die auf dieser Seite abgebildeten Oldtimer sind eine Augenweide, nicht wahr? Wer wünscht sich das nicht – einmal in so einem Wägelchen durch die Landschaft zu tuckern und sich den Fahrtwind um die Nase wehen zu lassen? Oder wenigstens eines dieser Automobile als Modell bei sich zu Hause im Regal stehen zu haben und Freunden damit zu imponieren?**

Nun, zumindest letzteres macht MAX DESIGN zusammen mit der ASM jetzt möglich. Rechtzeitig zur Veröffentlichung des Super-Games OLDTIMER gibt es als Hauptpreis den Mercedes Benz SSKL "Caracciola" (1931) in einer Sonderausstattung. Dazu "Oldtimer – Das Spiel" für PC-CD-ROM plus Oldtimer-Mousepad plus Oldtimer-Video. Die **2. bis 5. Gewinner** können sich auf ein Oldtimer-Modell in der normalen Ausführung plus Spiel plus Mouse-Pad und Video freuen. Als **6. bis 10. Preis** gibt es Spiel plus Pad plus Video, und schließlich zehn weitere Pads und Videos. Die **21. bis 50. Gewinner** erhalten jeweils ein Oldtimer-Video.



▲ Mercedes Benz 500 K

## Was ist zu tun?




Ganz einfach: Postkarte an
**ASM, Kennwort: Oldtimer,**
**Postfach 1870,**
**37258 Eschwege,**
das Ganze ausreichend frankiert und bis allerspätestens 30. November 1994 in den Briefkasten werfen. Klaro, zwei Fragen müßt Ihr noch richtig beantworten:



▲ Mercedes Benz SSK



**1.** *Wie hieß jener legendäre Mercedes-Benz, der lange Jahre als schnellster Rennwagen überhaupt galt?*

**2.** *Wer war die erste Frau, die am Steuer eines Automobils gesessen hat?*



▲ Mercedes Benz SSKL "Caracciola"

**Rechtskurven sind wie immer ausgeschlossen, Rechtswege ebenso. Bei mehr als 50 richtigen Lösungen entscheidet die Hand unserer Glücksfee.**



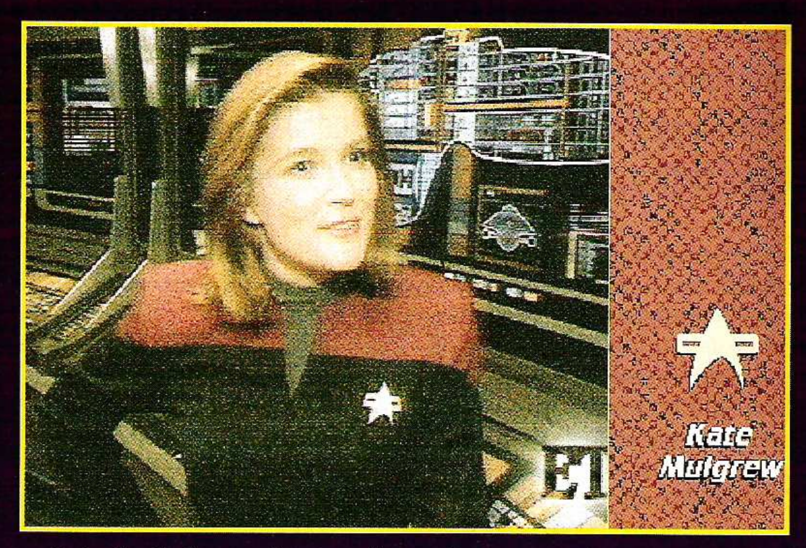
▲ Bugatti



Blickpunkt

# Das Abenteuer geht weiter

**Nur wenige Monate nach dem Abschied von Captain Picard und seiner Crew dürfen wir uns auf eine neue Star-Trek-Serie freuen. US-Korrespondent Markus Krichel hat die ersten Subraum-Messages über die Abenteuer des Raumschiffs Voyager direkt von Starfleet Command abgefangen.**




▲ *Sie ist der Chef an Bord: Kate Mulgrew als Captain Kathryn Janeway*

Was wird nach "The Next Generation" passieren? Diese Frage stellten sich weltweit die Fans der wohl erfolgreichsten SF-Serie nach der letzten Folge mit Picard und Co... Nun, "Deep Space Nine" gilt bei vielen eher als "Space-Soap-Opera", obwohl die letzte Folge der zweiten Season, in der die Mannschaft der Station auf das Dominion stieß, dem eigentlichen Thema schon wieder sehr nahe kam. Der Film "Generations" wird uns in Deutschland ab Februar ein Wiedersehen mit der TNG-Mannschaft bescheren, und im Fernsehen wird es eine neue Star-Trek-Serie geben. Diesmal steht eine unfreiwillige Reise in die Weiten des Universums im Vordergrund.

## Wo nie eine Frau zuvor gewesen ist

Eines war Produzent Rick Berman von Anfang an klar: Die Hauptrolle im dritten Spin-Off der Star-Trek-Serie wird diesmal von einer Frau übernommen werden. Und er wußte auch schon genau, welche. Genevieve Bujold, die energische kanadische Charakterdarstellerin, bekam die Rolle der **Kathryn Janeway**, Captain der **USS Voyager**, ohne jemals vorgesprochen zu haben. Doch bereits am zweiten Tag gab es Zoff am Set: Bujold rannte aus dem Studio, und niemand rannte ihr hinterher.

Eine neue Heldin mußte her und wurde auch schnell gefunden. Die Produzenten erinnerten sich an Kate Mulgrew, die beim Vorsprechen einen sehr guten Eindruck hinterlassen hatte, und engagierten sie für die Rolle. Deutschen Trekkers ist der Name Mulgrew vielleicht kein Begriff. Amerikanische Fernsehzuschauer kennen sie aus der Seifenoper "Ryan's Hope" und als "Mrs. Columbo", die Ehefrau von Inspektor Columbo aus der gleichnamigen Serie.

## A Star Trek is born

Für Rick Berman war diese kleine Eskapade nebensächlich im Vergleich zu den Schwierigkeiten bei der Realisierung von Voyager. Tausende von Fans belagerten den Produzenten unentwegt, die Presse ließ ihm keine Ruhe, und auf den Star-Trek-Cons verkauften windige Geschäftemacher getürkte Drehbücher. Selten zuvor wurden über eine Fernsehserie so viele Falschmeldungen verbreitet. "Wir wollen doch nur eine gute TV-Serie machen", sagt Berman, "die Leute suchen krampfhaft nach irgendwelchen Skandalen und klammern sich an lächerlichen, falschen Informationen fest. Es ist beleidigend bis hart an die Schmerzgrenze."

Insbesondere um die Schauspieler kursierten die tollsten Gerüchte. Mit Ausnahme der Wildecker Herzbuben wurde so ziemlich jeder bekannte Name in Verbindung mit der Serie gebracht. Aber die Spekulationen gehören nun der Vergangenheit an. Die Dreharbeiten für Voyager haben begonnen, wenn auch hinter verschlossenen Türen. Was bereits an sicheren Daten bekannt ist, habe ich für Euch zusammengetragen.

## Die Story

Die "Voyager" verfolgt ein Raumschiffs, das zu der Rebellentruppe der Maquis gehört. Beide Schiffe werden in eine Sektion im Weltall verschlagen, die für ungewöhnliche Zeitphänomene bekannt ist. Durch einen unvorhersehbaren Umstand werden sie in eine Galaxie geschleudert, die unendlich weit vom Föderationsgebiet entfernt ist. So weit, daß eine normale menschliche Lebensspanne nicht ausreichen würde, um wieder zum Föderationsgebiet zurückzufinden. Im Pilotfilm retten die beiden Crews



▲ *Unter diesem Logo geht der Traum Roddenberrys weiter*

gemeinsam zwei verschollene Mitglieder und die Rasse der Ocampa vor den Gazons. Die Maquis und die Crew der "Voyager" schließen sich zusammen, nachdem das Schiff der Maquis bei der Rettungsaktion zerstört wird. Gemeinsam versuchen sie, einen Weg nach Hause zu finden.

Diese Storyline bietet natürlich sehr viel Raum für Neuerungen. Da sich die "Voyager" in einem völlig unbekannten Gebiet befindet, sind Zusammentreffen mit Klingonen, Ferengi oder Romulanern von vornherein ausgeschlossen. Statt dessen werden wir mit neuen fremden Rassen, Raumschiffen und Planeten bekannt gemacht. Andererseits wird es aus offensichtlichen Gründen auch keine Gastauftritte bekannter Star-Trek-Helden geben, mit Ausnahme von Quark (Armin Shimerman), der in dem zweistündigen Pilotfilm zu sehen sein wird. Statt dessen konzentriert man sich auf die vielen Charaktere an Bord der Voyager, von denen einige an vergangene Star-Trek-Favoriten erinnern.

## Neue Gesichter in bekannten Uniformen

**CAPTAIN KATHRYN JANEWAY:** eine willensstarke, vierzigjährige Frau vom Planeten Erde. Sie ist die Tochter eines Mathematikers und auch selbst eher an den wissenschaftlichen Aspekten von Starfleet interessiert. Ihr Hauptanliegen als Captain ist das Wohlergehen der Crew, auch wenn es manchmal nicht den Anschein hat. Sie ist eine mehrfach ausgezeichnete Starfleet-Offizierin, die von allen respektiert wird. Die Rolle wird von **Kate Mulgrew** gespielt.

**TUVOK** ist diesmal "der Vulkanier" an Bord des Föderationsschiffes. Der Sicherheitschef ist eigentlich für die Misere der Voyager-Crew verantwortlich, da er von Starfleet als Spion gesucht wurde und sich auf dem Schiff der Maquis versteckt hielt. Tuvok sollte nach den Vorstellungen der Drehbuchautoren 150 Jahre alt sein (sieht aus wie 60 in Menschenjahren) und eine bleiche Haut haben. Leider konnte keiner der Produzenten eine "logische" Entscheidung treffen, daher wurde kurzerhand der 38 Jahre alte Farbige **Tim Russ** für die Rolle gewählt.

**DOC ZIMMERMAN:** Der Schiffsarzt wird in der allerersten Episode getötet, bleibt aber als Hologramm erhalten. Zimmermans Datenbanken sind mit medizinischem Wissen programmiert, allerdings verfügt er nicht über eine eigene Persönlichkeit. **Robert Picardo** übernimmt die Rolle des Holo-Docs.

**CHAKOTAY:** ein Indianer, der mit einem imaginären Wolf auf Astralreisen geht. Ursprünglich war er ein Lieutenant Commander bei Starfleet, der sich aufgrund seiner Ideale den Maquis anschloß. Nach der Zerstörung des Maquis-Schiffs macht Captain Janeway ihn zum Ersten Offizier. Diese Entscheidung wird wegen seiner Fähigkeiten getroffen, aber auch, um die Maquis in die Crew zu integrieren. **Robert Beltway** spielt den eigenwilligen Indianer.

**TOM PARIS:** ein Terraner und Starfleet-Offizier, der wegen Lügens von einem Militärgericht verurteilt und auf eine Strafkolonie geschickt wurde. Janeway ließ ihn aus dem Gefängnis holen, damit er ihr bei der Suche nach den Maquis hilft, denen er früher selbst angehört hat. Sein Vater ist **Admiral Paris**, der seinen Sohn verachtet. Auf der Voyager dient er als Kommunikationsoffizier. Tom Paris wird von **Duncan McNeill** verkörpert.





▲ *Erste Bilder vom neuen Schiff (Computer-Grafik). So sieht die Voyager von oben...*

*...und so aus einer Seitenansicht aus. Windschnittig, nicht?* ▼

**NEELIX:** ein kleiner, häßlicher Schrotthändler aus einem unbedeutenden Arm der Galaxie, der sich zufällig in der Nähe aufgehalten hat und an Bord genommen worden ist. Neelix' abstoßendes Erscheinungsbild wird durch eine überragende Intelligenz ausgeglichen. Er bettelt darum, an Bord bleiben zu dürfen. Da sämtliche Replikatoren ausgefallen sind, macht man ihn zum Koch. Insider glauben, daß sich der von **Ethan Philips** gespielte Neelix zum Liebling der Fans entwickeln wird.

**KES:** eine wunderschöne Frau, die dem Volk der Ocampa angehört. Sie ist eine Träumerin und hat ebenfalls darum gebeten, an Bord bleiben zu dürfen, damit sie ihren Liebhaber Neelix nicht verlassen muß. Das Problem: Die Lebenserwartung der Ocampa beträgt nur neun Jahre. **Arret Wang**, eine chinesisch-amerikanische Schauspielerin, ist Kes.

**B'ELLANA TORRES:** Chefingenieurin Torres ist halb Mensch, halb Klingonin. Im Gegensatz zu Worf findet sie ihre klingonische Seite abstoßend. Die Rolle ging an **Roxann Biggs-Dawson**.

**Star Trek – The Next Generation: Voyager** wird erstmals im Januar '95 über die amerikanischen Bildschirme fliegen. Die Produktionsfirma Paramount ist so sehr vom Erfolg der neuen Serie überzeugt, daß sie ein eigenes TV-Network aufbauen will, mit Voyager als Aushängeschild. Nach der Premiere öffne ich wieder einen Kanal zu Euch. Bis dahin: Live long and prosper!

Euer Mit-Trekkie ***Markus***

# Kirk lernt Deutsch

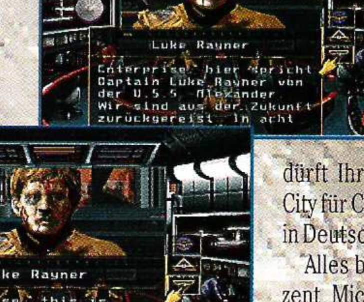
**Es ist kein Geheimnis, daß Spiele, die komplett ins Deutsche übersetzt werden, sich wesentlich besser verkaufen. Leider lassen diese Übersetzungen häufig zu wünschen übrig. Gute Spieleübersetzer, im Fachjargon Localizer genannt, sind daher in der Branche sehr gefragt.**

Verkaufszahlen sind auf dem Spielemarkt die Meßlatte des Erfolgs, und höhere Verkaufszahlen lassen sich heutzutage fast nur noch über den internationalen Markt realisieren. Das öffnet das Tor für einen neuen Spezialberuf: den Übersetzer von Computer- und Videospielen oder, neudeutsch, Localizer.

Egal aus welchem Herkunftsland die Software stammt, die Firmenchefs wissen um die Wichtigkeit des internationalen Marktes. Deutsche Unternehmen suchen ausländische Vertriebspartner – und das mit Erfolg. Attic Software veröffentlicht *Das Schwarze Auge* (englischer Titel: Star Trail) in Amerika über Sir Tech. Software 2000 hat bei Microprose USA ein neues Zuhause für *Pizza Connection* (Titel: Pizza Tycoon) gefunden, und Starbyte vertreibt sein neuestes Abenteuerspiel *Bazooka Sue* über Microleague.

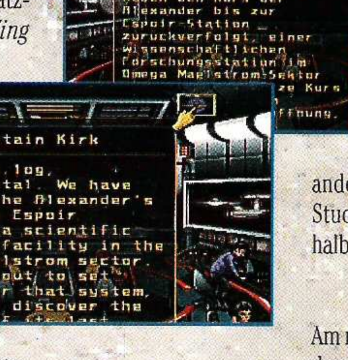
Amerikanische Firmen sind sich über die Wichtigkeit des deutschen Marktes schon lange im klaren. Nach den USA hat nämlich Deutschland den Spielemarkt mit den höchsten Umsatzzahlen. Games wie *Ultima 8* oder *Wing Commander* werden von Origin am gleichen Tag weltweit veröffentlicht. Diesem Beispiel folgen nun Interplay, Sierra, LucasArts und Spectrum Holobyte. Egal, ob die Produkte in westlicher oder östlicher Richtung über den Atlantik gehen, eins haben sie alle gemeinsam: Sie müssen lokalisiert werden.

Ein Unternehmen, das sich ausschließlich auf die Lokalisierung von Spielen konzentriert, ist die amerikanische Fima CyberLang. Die Tatsache, daß sich CyberLang in den USA befindet, ist nebensächlich. Die Firma operiert tatsächlich im Cyberspace, das heißt, die gesamte Kommunikation mit den Mitarbeitern und Klienten in aller Welt erfolgt über Modem und Online-Dienste.




▲ Screens von der deutschen Judgment-Rites-Version und dem amerikanischen Äquivalent ▼




## So wird lokalisiert

Welche Aufgaben der Localizer zu erfüllen hat, demonstriert das CyberLang-Team anhand der Umsetzung von Interplays *SimCity* für CD-ROM. Vom Ergebnis dürft Ihr Euch selbst überzeugen: Sim City für CD-ROM erscheint im Dezember in Deutschland.

Alles beginnt mit einem Anruf. Produzent Michael Conti und Chefprogrammierer Kurt Dekker von Interplay sind an der Strippe. SimCity für CD-ROM muß für Deutschland und Frankreich lokalisiert werden. SimCity enthält sowohl Bildschirmtexte als auch gesprochene Dialoge. Die erste Frage gilt dem Bildschirmtext. Kann der Text aus dem Quellcode, dem eigentlichen Programm, herausgezogen und nach der Übersetzung wieder eingesetzt werden? Kein Problem! Der Text wird extrahiert und liegt morgen im Interplay BBS zur Abholung bereit. Die gesprochenen Dialoge wurden bereits früher von einem anderen Unternehmen übersetzt und im Studio aufgezeichnet. Sie müssen deshalb nur noch geprüft werden. Alles klar!

## Jo mei, dös iss a SimCity

Am nächsten Tag geht's los. Eine CD mit den Dialogen kommt mit Expreßpost, und die Texte liegen bereits vor. Die CD wird eingeschoben, die CyberLang-Leute werden bleich. Die Dialoge sind falsch übersetzt worden! Alle Sprecher zitieren zwar mit Inbrunst, aber leider auch im breitesten österreichischen Dialekt. Eine Synchronstimme scheint von Rudi Carrell zu stammen.

Ein Anruf bei Interplay löst Bestürzung aus: Der Produzent spricht kein Deutsch und hatte keine Ahnung, daß die Sprecher einen Akzent aufweisen. Da hilft nichts – die Dialoge werden korrekt übersetzt und müssen wieder neu aufgezeichnet werden. Das kann ein paar Wochen dauern. Mittlerweile ergibt sich ein Problem mit dem Bildschirmtext. Die Textboxen sind nicht groß genug, und die deutsche Übersetzung paßt nicht hinein. Außerdem verschwinden sämtliche Umlaute auf mysteriöse Weise. Kein Problem für "Superdekker".

Er schreibt eine neue Programmroutine, bei der sich die Textboxen automatisch anpassen. Das Problem mit den Umlauten wird eine Stunde später gelöst. Es stellt sich heraus, daß die Textverarbeitung im Spiel nur ASCII-Text erkennt, und die Umlaute daher tastaturkodiert werden müssen.

## Filmkritik

Zwei neue CDs treffen ein, randvoll mit Filmszenen, die während des Spiels abgerufen werden. Aufatmen nach der Uraufführung. Die Szenen enthalten nichts, was den deutschen Index auf den Plan rufen könnte. Zwei Wochen sind seit dem ersten Anruf vergangen. Alle Texte sind übersetzt, aber man hat den Eindruck, daß dies die geringste Sorge ist. Die Lösung technischer Probleme hat Vorrang. Die Texte wurden an den deutschen Vertriebspartner geschickt und sind mit kleinen Änderungen zurückgekommen. Der Kunde ist König. Alle Änderungen werden übernommen.

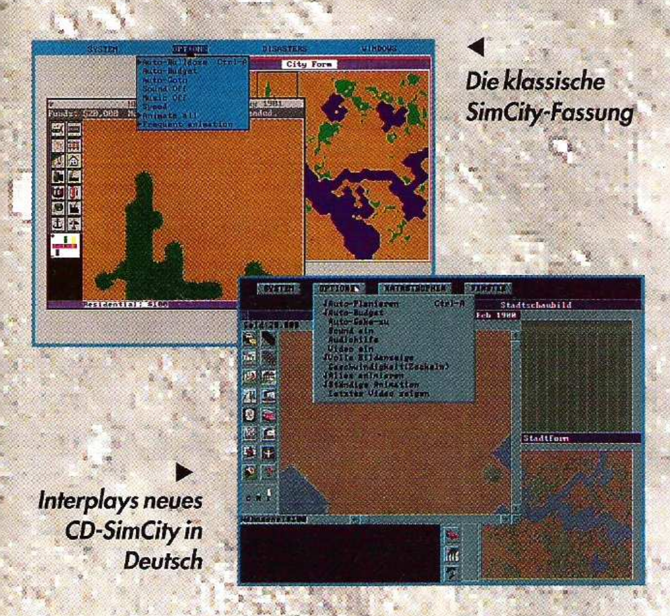
Die neuen Aufnahmen aus dem Tonstudio treffen ein. Diesmal ist so ziemlich alles in Ordnung. Eine Ausnahme: "Rudi Carrell" ist immer noch drin. Der bleibt drin, wird entschieden, das lockert die Stimmung.

Das war's. Drei Wochen nach dem ersten Anruf liegt die eigens gebrannte, komplett deutsche CD-Version vor. Jetzt

geht es in die Testphase. Schlechte Nachrichten: Das Programm stürzt gleich nach der Einführungsszene ab. Ein Test auf zwei anderen Computern läuft problemlos. Was sich jetzt abspielt, ist fernsehreif. Sämtliche Telefonleitungen werden freigehalten, drei Modems werden eingeschaltet, und ein Konferenzgespräch mit dem Designteam beginnt. Noch während des Gesprächs trudeln die ersten Patches und Bugfixes ein, die sofort auf einem anderen Computer ins Programm implementiert werden. Schließlich, nach über drei Stunden, des Rätsels Lösung: Bei der Programmierung wurde vergessen, einen bestimmten Maustreiber zu beachten. Der Bugfix wird auch sofort für die US-Version programmiert, die bereits erschienen ist. Der Rest des Programms funktioniert tadellos. Der Job ist beendet.

Bei CyberLang arbeitet man schon längst an einem neuen Produkt. *Star Trek: The Judgment Rites* für CD-ROM steht auf dem Programm. Das Projekt ist so groß, daß man neue Lokalisierer benötigt, da die meisten Mitarbeiter mit anderen Projekten beschäftigt sind. Über die Online-Netze der Welt wird ein Stellenangebot herausgeschickt: "Gesucht: Computerspielfanatiker mit perfekten Deutsch- und Englischkenntnissen. Kandidat muß mit einem Minimum an Schlaf auskommen und darf absolut kein Privatleben haben. Bezahlung erfolgt nach Erfahrung und Einsatzfreude. Nur Personen mit Teamgeist..."

Wer so arbeiten kann, der erlebt bestimmt auch viel. Markus Krichel, allen bestens als fester Mitarbeiter im Redaktionsteam der



Die klassische SimCity-Fassung

Interplays neues CD-SimCity in Deutsch

ASM bekannt, stand uns für ein paar Fragen parat. Der US-Korrespondent der ASM ist gleichzeitig auch Gründer und Inhaber von CyberLang.

*ASM: US-Korrespondent und Firmeninhaber, wird das nicht ein bißchen viel?*

**Markus:** Die beiden gehen Hand in Hand. Für meinen Beruf als Localizer muß ich immer über den deutschen Markt informiert sein. Außerdem beeindruckt es meine Klienten ungemein, wenn ich ihnen mein Bild in einem deutschen Magazin zeige. Ganz abgesehen davon, daß mir das Schreiben einen Riesenspaß macht.

*ASM: Wie bist Du denn zum Localizer geworden?*

**Markus:** Angefangen habe ich als Übersetzer. Spiele waren schon immer meine Leidenschaft, daher habe ich das große Glück, meinen Beruf und mein Hobby kombinieren zu können. Programmieren habe ich mir selbst beigebracht. Außerdem berate ich Softwarefirmen und produziere zur Zeit ein eigenes Spiel.

*ASM: Welche Voraussetzungen muß ein Localizer haben?*

**Markus:** Sehr gute Kenntnisse in englischer Sprache, Computer-Hardware, Computer- und Konsolenspielen aller Art, gute Allgemeinbildung. Grundkenntnisse in C und C++ oder Assembler helfen natürlich. Auf Titel oder Diplome legen wir hier keinen gesteigerten Wert. Aber Spielefreak muß er/sie sein und einen guten Sinn für Humor haben.

*ASM: Welche Produkte lokalisiert CyberLang zur Zeit?*

**Markus:** Zur Zeit arbeiten wir an *Star Trek Academy* für SNES, *Cyberia*, der amerikanischen Version von *Rings of Medusa Gold*, und mehreren Spielen, die ich nicht nennen darf. Zur Weihnachtszeit geht es hier natürlich immer besonders hektisch zu. Außerdem produzieren wir jetzt auch die Tonaufnahmen für digitale Sprachausgabe selbst.

*ASM: Welche Tips kannst Du einem potentiellen Localizer geben?*

**Markus:** Bewerbungsschreiben schicken! Wenn die Firmen nicht wissen, daß Du überhaupt existierst, können sie auch nicht mit Dir reden. Die meisten deutschen Softwarefirmen lokalisieren heute ihre Produkte, also kann ein Anruf nicht schaden. Wenn Interesse besteht, eine kostenlose Probelokalisierung anbieten.

*ASM: Welche Spiele sind am schwersten zu lokalisieren?*

**Markus:** Das ist unterschiedlich. Rollenspiele sind in der Regel etwas kompliziert. Hier muß man besonders darauf achten, daß die Atmosphäre erhalten bleibt. Oder Spiele über Themen, die jeder kennt, wie zum Beispiel Star Trek. Wenn Du da einen Fehler machst, beschweren sich gleich 100 Trekkies und sagen: 'Bei uns heißt das aber Star Fleet und nicht Sternenflotte'. Ich habe alle Star-Trek-Folgen, alle Kinofilme, Bücher, etc., und alle benutzen eine andere Terminologie.

*ASM: Und was kann man so als Localizer verdienen?*

**Markus:** Das hängt von Deinen Kenntnissen und Deiner Einsatzbereitschaft ab. Ein guter Localizer mit Kundenstamm kann im Prinzip sein Einkommen selber bestimmen.

*ASM: Und wenn mal was so richtig danebengeht?*

**Markus:** Dann gibt's auch kein Geld! Du bietest eine Dienstleistung an, und Firmen verlassen sich auf Deine Expertise. Wenn Du es vergeigst oder Dir zuviel zumutest und die versprochene Leistung nicht bringen kannst, hast Du das Geld auch nicht verdient.

*ASM: Markus, vielen Dank für dieses Gespräch.*

**Markus:** Keine Ursache. Sag mal werd' ich hierfür eigentlich bezahlt...?

*Hier unterbrachen wir das Gespräch aus wichtigem Anlaß...*



Books & Games

Das Schwarze Auge II
PC 3,5" DM 84,--

Bundesliga Manager 3
PC 3,5" DV * DM 91,--
Amiga DV DM 84,--

Myst
PC CD-ROM DA DM 126,--
MAC CD-ROM EV DM 112,--

Sim City 2000
PC 3,5" DV DM 91,--
PC 3,5" EV DM 77,--
MAC 3,5" EV DM 91,--
Amiga 1200 EV * DM 56,--

THEME Park
Amiga DV* DM 63,--
PC 3,5"/CD DV DM 84,--
MAC DV* DM 80,--

UFO
PC 3,5" DV DM 98,--
Amiga DV* DM 70,--

Die Siedler
PC 3,5" DV DM 84,--
Amiga DV DM 84,--

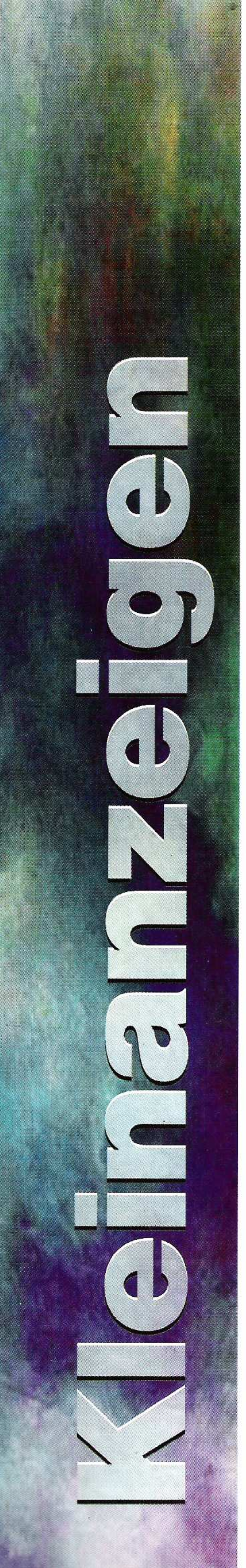
Outpost
PC 3,5" DV * DM 84,--
PC CD-Rom DA DM 91,--

DV = Deutsche Version
DA = Deutsche Anleitung
EV = Englische Version
* = Bei Drucklegung noch nicht erschienen
Kostenlose Preisliste anfordern!
Keine Ladenpreise !!!

Versand per Nachnahme zzg. DM 12,–, per Vorkasse zzg DM 6,–
ab DM 250,-- portofrei

telefonische Bestellannahme:
Mo - Fr 10 - 18.30 / Sa 10 - 14.00 Uhr
Tel.: 040 / 439 27 57 FAX: 439 28 99

Weidenallee 21, 20357 Hamburg




# BIETE SOFTWARE

## PC

**Verkaufe:** CD-ROM-Spiele: Inca, Iron Helix, Anstoß-WM-Edition, Microcosm, je 50,– bei Abnahme von 2 Spielen je 5,– Nachlaß; Tel.: 08142/18219 ab 17.00

**ORIGINALE:** Zeppelin 55, Sam & Max 55, Aces over Europe 45, Syndicate 50, Kyrandia 2 55, Stronghold 45, D. o. T. 45, Protostar 30, Brutal Sports 35; 09733/1273 ab 15 Uhr. Evtl. Tausch

**COMPUTERSPIELE:** Ishar 3 dt. 3 1/2 50,–, Anstoß-WM-CD, Iron Helix, Microcosm-CD, je 50,– bei Abnahme v. 2 Spielen je Spiel 5,– Nachlaß. Tel.: 08142/18219 ab 17.00

**Doom-Utility-CD-ROM**, über 300 MB, neue Levels, Sounds, Grafiken, Leveleditoren aus USA, NP 80 Dollar, FP 60,– DM, Tel.: 08192/8826

**Orig. Rebel-Assault für PC-CD-ROM** komplett mit Anleitung und Zubehör für 60,– zu verkaufen. Tel.: 02273/53908

**PC-Originale** + N.N. z.B. Eye of Beh. 50,–, Monkey Isl. 2 50,–, Epic 40,–, Air Comb. Aces 40,–, Shadow Caster 60,–, CD-ROM Pagan Ult. 8 80,–, Indy Car Racing 60,– u.v.a. 02822/52415 ab 19.00

**PC-ORIGINALE:** Formula o. GP, Links 386, Magic of End., Might a. M. 3 + 4, Eye of t. Beh., Ultima 7, Larry 2 + 5, Indy 3+4, Prince of P. 1+2, Railroad Tycoon, Test Drive 2+3 u.v.m. zw. 10 u. 50 DM. 08031/94948

**Verk. für PC 3,5":** SimCity Classic (engl.), SimLife, je 30 DM, **5,25":** BL-Manager Pro 1.0, Winzer je 40 DM. Mario Bernshausen, Herborner Weg 10, 57074 Siegen

**Verk. Terminator** Rampage 50, Robin Hood 40, Kings Quest 6 - CD - 45, Mega Race – CD – 50, Game Karte 15, Drucker Epson LX400 sehr gut erhalten für 100 DM. – 03535/21769 –

**Verk. PC-Orig.:** Rüsselsh., Comanche + Data, Pizzac., Siedler, C. Kolumbus, UFO. E.U., Aufschwung Ost, SimCity 2000, Burning Steel + Data, Der Planer, Xenbots, Empire D., S. Forces (je 40 DM) Ab 18 Uhr, Tel.: 02354/13268

**Verkaufe Original:** Mad News, Lemmings 2 The Tribes. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 04503/87148, fragt nach Hanno!

**PC-Spiele:** UFO, Tie Figther, Siedler, Pacific Strike, Strike Commander; **CD-ROM:** Outpost, B32, Rebel Assault, Anstoß, 7th Guest, Ultima 8 – 55 DM; Burning Steel, Railroad Tycoon, EOB 3 – 35 DM; Tel.: 0211/293714

**Verkaufe:** X-Wing, Links 386 PRO, Comanche 50,–; Wing Commander 2, Archer McLean's Pool 40,– DM; Gravis Gamepad 30,– DM; 05861/4599

**IST DAS NICHTS?** Verhandlungsbasis 35 – 65 DM! WOW!! Original PC-Games: Terminator 2, Burntime, Star Trek, Eye of t. Beholder 3, Street Fighter 2, Award Winners (G.E.), BMP 2, Prince of Persia 2, Day of the Tentacle, Eishockey Manager, Darksun (S.L.) Premier Manager. Sofort anrufen 05254/67051 Ingo

**Ruhig 2mal hinschauen: Es ist wahr!** SCHLAPPE 10 – 30 DM Original PC-Spiele: Basket Master, Soccer Manager, RBI 2, Baseball, Grand Monster Slam, Savage, Rampart. Alcatraz, Lottopacket: Los!! ANRUFEN! 05254/67051 Ingo

**Beholder 2**, Buck Rogers 1+2, Muds, Gateway/Treasures of Savage Frontier, Might & Magic 3+4, Summoning, Pools of Darkness, Planet's Edge, Prophecy of Shadow je 30,–; 02327/73161

**Verkaufe King's Quest 5** (CD-ROM) 30 DM; KQ 6 (Disk) 30 DM; Raysound Wavetable 16 Soundcard 250 DM; Tel.: 03528/442794

**Verkaufe PC-Originale:** Elite 2, Syndicate, BMP 3, Monkey 2, Mad TV, Anstoß, Civilization, Pizza Con., NHL Hockey, Ultima 7, Comanche, etc.; Tel.: 030/8131235 a. Ankauf

**Originalspiele für PC:** Monkey Island 2: 40,–; Indy 4: 40,–; Oxyd magnum: 50,–; Inrassic Parc: 50,–; Christmas Lemmings: 25,–. Tel.: 0228/638436

**Verkaufe:** Pizza Connection, SQ 4, Car & Driver, Laura Bow II, Dungeonmaster. Suche the Chaos strikes back, Delta V, 04281/8337 ab 18 Uhr, Udo

**PC-CD-ROM:** Battle Isle 2, Aegis je 55 DM; Inca 2: 75 DM; zusammen 170 DM; Marc Fröhlich, Tel.: 07252/42519

## ST

**Verkaufe:** King's Quest 3, Manhunter NY, Heroes Quest 1, Cruise for a Corpse, Fate: Gates of Dawn, Wonder Land, Circus Attraction, Hammer-Fist, Fire & Forget, Roadwar Europ; Telefon: 02391/14242

**Originalspiel für Atari ST:** On no more Lemmings: 20,–. Tel.: 0228/638436

## AMIGA

**Amiga:** 60 Leerdisks + Diskbox (45), Gobliins 2 (30), Space Job (10), Amberstar (20) od. alles f. 90 DM; **C64:** LW+Spiele; **PC:** Ultima 7 Forge of Virtue 15 DM. Henry Borchardt, Am Feuerwehrdepot 2, 02999 Gr. Särchen

**Amiga-Originale:** Super Cars 2, Warp, Typhoon, Black Magic, Slayer, Beast 1+2, Nitro, Web of Terror, Faerytale, Archipelagos, Akkanow nur je 10,– DM; 02233/70120 / Thomas

**Verkaufe originale Amiga-Spiele**, sowie Spiele für SNES, Mega Drive und Mastersystem. Evtl. auch Tausch. Tel.: 036840/30941 Mo.–Fr. 16–19 Uhr, Sa. 11–13 Uhr.

**Verkaufe Amiga-Originale:** K-240, Der Clou, Pizza Connection, BMP 3, Another World, Historyline, Battle Isle, Lemmings 2, Syndicate, EHM, etc.; Tel.: 030/8131235 a. Ankauf

## SONSTIGES

**Lernprogramme** – Rechen-, Geometrie-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.) ab 3,– DM. Gratisinfo von: L.Thurm, Postfach 1671, 73606 Schorndorf, Tel.: 07181/21709 **G**

# BIETE HARDWARE

## PC

**Verkaufe:** Cirrus Logic Grafikkarte, VESA-Local-Bus, High-Color bis 16,7 Mio. Farben FP. 80,– 3/4 Jahr alt; Tel.: 08142/18219 ab 17.00

**Soundkarte Galaxy NX Pro16** mit Waveblaster zu verkaufen VB 520,–, Tel.: 08142/18219 ab 17.00

**Soundkarte Galaxy NX Pro16** mit Waveblaster zu verkaufen VB 520,–, Tel.: 08142/18219 ab 17.00

**Verkaufe 386-DX-40 MHz** + 4 MB RAM + 104 MB HDD + 14" SVGA-Monitor, neues Mainboard für 1200 DM. Tel.: 034692/21502 ab 16.00

## AMIGA

**A500,** def., o. ROM u. LW; WB, Extras u. Fonts 2.04, Basic 1.2 + Handbücher + Netzteil + Maus: 45 DM; A500, def. o. LW, Tast. u. ROM; 512 KB, Netzt.: 25 DM od. zus. 59 DM! Henry Borchardt, Am Feuerwehrdepot 2, 02999 Gr. Särchen

**Verk. Amiga 2000**, OS.2.0 + 1.3, Farbmonitor 1084 S, Maus, 2 Joysticks, ein paar Spiele) Preis VS. Wählt 0711/853477 (ab 18.00 Uhr, Matthias)

## ATARI

**ATARI 520ST leicht defekt**, ATARI SF3i4 3,5", ATARI SM124 S/W ca. 20 Std. Laufzeit, Drucker PEACOCK D1012A; VB: 500 DM, Ochs, Uwe, 56349 Kaub, Tel.: 06774/1531 n. 16 Uhr

## KONSOLE

**NINTENDO-FREAKS:** Sondermodell mit 12 Spielen in 500 Variationen in der Hardware (z.B. Super Mario) + 2 Joypads, 1 Lightgun. Alles originalverpackt für nur 179,– DM; Tel.: 0711/312468 (ab 16.00 Uhr)

## SONSTIGES

**Verkaufe Drucker Citizen Swift 24,** 24-Nadeldrucker, 5 Schriftarten, 8 KB Eingabepuffer, Farb-Kit, parallele Centronics Schnittstelle, Centronics-Kabel für nur 350,–; Thorsten Hahn, Tel.: 09736/1300

# SUCHE SOFTWARE

## PC

**Suche DEV-PAC-Assembler 2.0**, nur Original mit Anleitung und Verpackung, Angebote an L. Klepzig, Am Stokbach 3, 35638 Leun

**NOTFALL!** Suche dringend das Game Conquestador für PC! Zahle gut! Auch Tausch! Bitte melde Dich! Tel.: 07723/4843 (Matthias) Original – versteht sich... Verkaufe FIFA Soccer und mehr...

## AMIGA

**B. Rogers 2,** L. Ninja 1 + 2, Star Command., Dragon Strike, L.o.t. Temptress, f. C-64: Centauri-Alliance, Sentinel Worlds. Zahle gut!!! (02041) 41232, Stefan Meinisch, Johannesstr. 132, 46238 Bottrop, **Wichtig!!!**

**Suche Amberstar – EOB 2** – Chaos strikes Back – Wizardry 7 – Ultima 7 nur deutsche Originale von Amiga 05522/2484

**Spiele A500:** Might & Magic I, Bards Tale I–III, Ultima I–IV, Dragonfight und andere Rollenspiele, vorzugsweise in dt. oder Handbuch dt. M. Siepert, H.-Danz-Str. 73, 39444 Hecklingen

## SUCHE HARDWARE

### AMIGA

**Suche A500 KS 1.3**, zahle bis 250 DM, Telefon: 0221/243309 (nur Mi., von 14.30 bis 20.00 Uhr)

## TAUSCH

**ACHTUNG!** Suche dringend Kontakte zu EDV-Freaks zwecks Erfahrungsaustausch! AMIGA & PC, Grafik & Sound u. Eigen-Produktionen. Bitte nur Legal! Tel.: 0214/506563 Chris

## KONTAKTE

**ACHTUNG!** Suche dringend Kontakte zu EDV-Freaks zwecks Erfahrungsaustausch! AMIGA & PC, Grafik & Sound u. Eigen-Produktionen. Bitte nur Legal! Tel.: 0214/506563 Chris

**FRIENDLY!** Wer zw. 11–17 Jahre sucht Brieffreunde aus BRD oder Amerika? Helfen weiter. Infos gg. DM 3,– bei: Friendly, Judith-Auer-Str. 6, PF 3, 10369 Berlin

## STELLENMARKT/ FREIE MITARBEIT

**Bis zu 100 DM täglich!** Für jedermann sofort ganz legal von Zuhause aus! Info: gegen frankierten Rückumschlag! Bei: Dennis Koch, Germaniastr. 140, 45355 Essen

**NEBENJOB!!** Viel Geld durch: 1.) Diskettenkopieren (PC) – Traumverdienst! 2.) Adressenschreiben. Jeder kann GUTES GELD mit WENIG Zeitaufwand verdienen! Info: 2 DM von S. D., Steinerner 14, 97848 Rechtenbach

**Top Sprite-Animator/Graphiker gesucht** (PC) für kommerzielle Entertainmentsoftwareentwicklung. DEFCOM-Software, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen G

**Hoher Heim-Nebenverdienst!!!** 100 – 200 DM/Tag. Schreibtätigkeit vom Schreibtisch aus. Unterlagen gg. 1 DM Rückp. (in Briefm.): Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

**Hoher Nebenverdienst bei freier Zeiteinteilung!** Ganz legal, für jedermann von zu Hause aus, bis 100 DM/Tag, kostl. Info bei P. Ludwig, Ludwig-Erhard-Weg 8, 50354 Hürth

**Disketten kopieren** für NBB! Lukrativer Nebenjob für jedermann! Voraussetzung: IBM-PC. Verdienst: ca. 1000,–! Gratisinfo gegen Rückporto. NBB, S. Hellwig, Bachstr. 15B, 67549 Worms, Ideal für Jugendliche...

**100 DM Nebenverdienst täglich!** Leichte, völlig legale Tätigkeit. Info gegen frankierten Rückumschlag bei: Daniel Korschek, Mozartstr. 9, 45772 Marl

**500.000 DM in 4 Wochen!!** – können Sie hier nicht verdienen – dafür aber jeden Monat ein paar 100er dazu! Leicht, legal, anständig! Info gg. 2 DM von Sebastian Daus, St. Weg 14, 97848 Rechtenbach, 09352/6193

## VERSCHIEDENES

**Verk. Zeitschr.:** AmigaMag. 11/87 – 4/92, Kickst. 6/87 – 12/90, Amiga Extra 1/88 – 3/91, ASM 1/88 – 2/92, Amiga Spez. 11/89 – 2/92 nur Jahrgänge, 2,– DM/Stück, Tel.: 07665/95655

**Verk. kompl. ASM-Jahrgänge** 91, 92, 93 für je 40 DM (alle: 100 DM); Syndicate 50 DM, Buck Rogers 1+2, Budokan + 2 Demos, 3D Construction Kit je 10 DM; Tel.: 0711/515819

**Superverdienst von Zuhause aus.** Arbeitseinsatz 4–6 h/Woche, Verdienst DM 1 – 2.000,–/Monat. Info gegen DM 5,– bei OBV-PV, Postfach 40, 1165 Wien/Österreich.

**Wer hat Probleme** bei Sierra-/Lucas-Adventures + Simon + Erben der Erde? Kostenlose Telefontips! 069/869499

**ASM von 2/87 bis 10/94 abzugeben,** Preise VB, Dieter Wippler, Heymannshof 6, 47506 Neukirchen-Vluyn, 02845/20637

**Verk. Statistiken zur Fußball-WM '94,** 65 Seiten Lose-Blatt-Sammlung 30 DM. Mario Bernshausen, Herborner Weg 10, 57074 Siegen

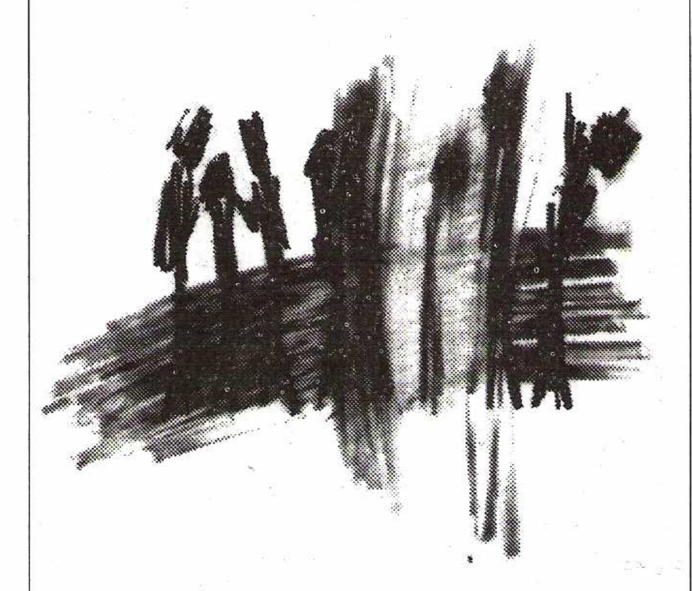
**100 DM Nebenverdienst täglich!** Legal, für jeden geeignete Tätigkeit. Info geg. frank. Rückumschlag. Bei S. Schindler, Gößnitzer Str. 13, 04639 Ponitz

**NEBENJOB!** Leicht Versandtätigkeiten für zu Hause. Selbständiges gutes Geldverdienen! 50–100/Tag kein Problem! Info: 2,00 (Briefm.) S.D. Steinerner Weg 14, 97848 Rechtenbach

**König in einem fernen Land?** Planeten erobern? Briefspiele! Info: Andrea Viehl, Hardtweg 16, 35447 Reiskirchen

**Für Kleinanzeigenaufträge benutzen Sie bitte die im Heft befindliche Kleinanzeigen-Postkarte.**


**Auslöschen könnt ihr sie nicht.**



Mitte Mai 1988: In Cayara, einer kleinen Stadt in Peru, werden 30 Indios von Militärangehörigen getötet. Die 22jährige Krankenschwester Marta Crisóstomo García wird Zeugin des Massakers. Vor der Untersuchungskommission macht sie eine ausführliche Aussage. Am 8. September 1989 dringen Todesschwadronen des Militärs in ihr Haus und erschießen Marta Crisóstomo García.

amnesty international kämpft weltweit gegen politischen Mord und andere Menschenrechtsverletzungen. Wir informieren die Öffentlichkeit, üben Druck auf die Regierungen aus und setzen uns für die Opfer von Menschenrechtsverletzungen ein. Dafür brauchen wir Ihre finanzielle Unterstützung.




Wenn Sie mehr über unsere Arbeit wissen wollen, schreiben Sie uns. (Bitte fügen Sie 4.- DM in Briefmarken bei.)

amnesty international, 53108 Bonn
Spendenkonto 80 90 100
BKD Duisburg (BLZ 350 601 90)
Kennziffer Stichwort: "Kampagne 93/94"

# MARKTPLATZ

**10000**

CD-i-Stube-CD-i-Stube-CD-i-Stube-CD-i-Stube

## CD - i Software

OLLIs CD-i STUBE
Das Ende der Langeweile

## CD - i Hardware

*Digital Video alle Titel DM 39.-*
*CD - i Software ab DM 39,-*

PHILIPS CD-i PHILIPS CD-i PHILIPS CD-i

**OLLIs CD-i STUBE**
**Ernststraße 3 A**
**Tel.: / Fax 030 /4331001**
**13509 BERLIN**

CD-i-Stube-CD-i-Stube-CD-i-Stube-CD-iStube

---

Lernen und Spaß am PC

**Lern- und Spiel-Software für MS-DOS**
Gierkezeile 23
Tel.: 030- 348 22 51
Mo-Fr 13-18 ; Sa 10-14 Uhr

| Diskette: | | DM |
|---|---|---|
| Colonization | DV | 94,90 |
| D.S.A. Sternenschweif | DV | 84,90 |
| Bundesliga M. Hattrick | DV | 84,90 |
| System Shock | DV | 84,90 |
| Wing Comm. Armada | DA | 74,90 |
| CD-ROM: | | |
| Aces of the Deep | DV | 84,90 |
| EPIC Pinball (12 Table) | DA | 89,90 |
| FIFA Soccer | DV | 69,90 |
| Microsoft Dinosaurs | EV | 69,90 |
| NHL Hockey ´95 | DA | 84,90 |
| Wing Comm. Armada | DA | 84,90 |
| Strike C./Privateer | DA | 89,90 |

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus dem Angebot. Insgesamt ca. 800 verschiedene Softwareartikel auf Diskette und CD-Rom für den PC vorrätig. Schauen Sie mal vorbei !!! Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

**Ladengeschäft in Berlin-Charlottenburg**
**4 Min ab U-Bhf. Bismarckstr.**

---

**20000**

## CD-ROM-POOL®

ist ein Markenzeichen der 1st COMPUSYS GmbH

Mehr als 2300 CD's ab DM 9,- im Angebot!

Soun… ultimedia · Ex… Trouble · …dies · Sweet … Image Library · … Library Vol. 1 + 2 · … Top 101 … Windows … ueste … Ve… Vers… 2, Gob… Toolkit für Linux · Atari · NEBU… NeXTSTEP/Intel · Frenzy · C Users' … Bertelsmann Unive… xikon · Falk Stadtp… Winware Vol. 5 · Spa… Astronomy · Hobbes O…

BASF Writeable CD-ROM's 74 Minuten 29,90




Software für Erwachsene · Recht und Steuern · Pharma- … schaft und … und …

12 CD-ROMs
sämtliche Preise und mehr als **8 GIGA-byte** Software in unserer MAILBOX
Bremen 04203 / 79386
9600-14400 BPS N/8/1
ONLINE !! 24 Stunden

28844 Sudweyhe
Sudweyher Straße 121
Telefon 04 203 / 79 801
Fax 04 203 / 79 802
Mailbox 04203/79386

Versand nur per Nachnahme.
Alle Angebote freibleibend.
Bitte Katalogdiskette anfordern!
Bestell-Annahme von 9-18 Uhr

---

**30000**

## Kalender ´95

Dragonlance & other Worlds

24,- DM + Versand

Brettspiele, Rollenspiele, Bücher, Strategiespiele, Magazine, Zinnminiaturen, Farben, Pinsel, SF-Bausätze, Software, Hardware u.v.m.

© 1994 TSR Inc.

**PLAYSOFT** Teichweg 6, 35043 Marburg
Tel.: 06421-481972, 481316, Fax: 47526
Inh. Robert Elmshäuser Neuer Katalog gegen 5,- DM in Briefmarken
TSR-Firmenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der Firma TSR Inc.

---

## SOFTWARE + ZUBEHÖR

Atari ST MAC
PC **C-64/128**
SEGA **CD-ROM**
**AMIGA** CD 32
NINTENDO uvm. ...

Fordern Sie kostenlos und unverbindlich unsere **GRATIS-INFOS** an.
Bitte unbedingt Ihr System angeben !

Versandzentrale:
**DATA HOUSE**
Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Straße 13
34246 Vellmar

**NEU! NEU! NEU!**
Ladengeschäft und Commodore-Service
Am Anger an der B84
99947 Kirchheilingen

Telefon: 0561 - 825110 Fax: 827055

---




❒ PC * CD-ROM * AMIGA * HARDWARE ❒

PC 3.5":
*COLONIZATION 79,- * SYSTEM SHOCK 79,-*
*STERNENSCHWEIF 79,-*
CD-ROM :
*STAR CRUSADER 79,- * FIFA SOCCER 69,-*
*UNDER A KILLING MOON 109,-*
AMIGA :
*THEME PARK (A1200) 59,- * HATTRICK 79,-*
*UFO 69,-*
HARDWARE :
*SB 16 VALUE ED. 199,- * SB 16 MULTI-CD 269,-*
*SB AWE 32 MULTI-CD 549,-*

❒ PC * CD-ROM * AMIGA * HARDWARE ❒

**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !**
Versandkosten: Vorkasse 6,50 / NN 12,90
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Es gelten unsere AGB.
Ladenpreise Variieren !

*CYTRONIC Soft-& Hardware * Ihmeplatz 5 * 30449 Hannover*

Tel: 0511 / 451391 Fax: 0511 / 443234

---

**40000**

## NEWS SOFTWARE

**Großhandel für Computerspiele & CDROM**

Bitte nur Händleranfragen !

**News Software GmbH**
Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf
Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

---

## SOFT-CORNER

Bocholder Straße 290 • 45356 Essen
Telefon (02 01) 66 87 23 • Telefax (02 01) 66 50 53

| ■ Spiele | | Amiga | PC/PC CD |
|---|---|---|---|
| Battle Bugs | DV | – | 69,–/85,– |
| Colonization | DV | – | 99,–/ – |
| Das schwarze Auge 2 | DV | – | 85,–/ – |
| Rings of Medusa Gold | DV | 69,– | –/ – |
| The Hidden Below | DA | – | –/75,– |

| ■ Amiga-Zubehör | |
|---|---|
| Amiga 500 512 KB Speichererweiterung mit Uhr | 45,– |
| Amiga 500 2 MB Speichererweiterung mit Uhr | 195,– |
| Amiga Laufwerk extern | 129,– |
| Amiga Kickstartumschaltplatine mit ROM 1.3 oder 2.0 | 89,– |
| Turbokarte 68020i für A500 und A500+ mit 1 MB RAM | 329,– |
| Joystick Konix Speed King | 19,90 |
| Maus für Amiga, Microschalter | 25,– |

| ■ PC-Zubehör | |
|---|---|
| Genius Maus für PC, 3 Tasten, Microschalter | 25,– |
| Mitsumi CD-ROM Double Speed | 239,– |
| Joystick Speed King PC | 35,– |
| Soundkarte Soundblaster kompatibel mit 2 Boxen | 99,– |
| Stereo Lautsprecher 2 x 10 Watt komplett | 65,– |

| | |
|---|---|
| 3,5" Disketten MF2DD, 100 Stück | 65,– |
| 3,5" Disketten MF2HD, 100 Stück | 75,– |
| Mausmatte nur | 1,99 |

DV=Deutsche Version • DA=Deutsche Anleitung
Nachnahme +8,–, Vorkasse +5,–, ab 200,– frei, Preisänderungen vorbehalten

---

## SOFTSELL

Computer Soft- und Hardware

KOSTENLOSE PREISLISTE
0 28 24/20 40

KESSELSTR. 13 / 47546 KALKAR

# MARKTPLATZ


**80000**

## ★ STONYSOFT ★

Public Domain/Freeware/Shareware

| C-64/128 | PC (MS-DOS) |
|---|---|
| **Über 11000 Programme:** **Anwender:** Textverarb., Verwaltung, Datenbanken, Grafiksoft, zahlr. Utilities... **Spiele:** Action-/Arcade, (Grafik-) Adventures, Strategiespiele, Simulationen... **Lernprogramme** aller Art **GEOS- u. 128er-Software!** | **Erlesene Auswahl der ca. 8000 besten Titel aus allen Anwendungsbereichen.** Drucker/DTP/Grafik/CAD/ Verw./Büro//Branchen/ DFÜ/Hobby/Lern/Utilities aller Art.... → besonders gepflegte Auswahl an SPIELEN! |
| **Nur 1,30 bis 1,65 pro voller Disknummer!** | **Nur 2,– bis 2,50 pro 360k-5,25"-Diskette!** |
| **C-64/128-Gratiskatalog anfordern bei:** | **Gedruckter (!) PC-Gratiskatalog bei:** |

**STONYSOFT**

Wir sind ein zuverlässiger Partner in Sachen Software
**Testen Sie uns!**



Stonysoft
Inh.: Gunther Steinle
Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (0 83 33) 12 75
7:30-20:00 Uhr
Fax: (0 83 33) 70 44

**90000**

## MAGIC-Computerspiele

*Breitenfeldstraße 46 # 91126 Schwabach*
*Tel.: 0911/640241 # Fax 0911/647895*

| Auszug aus unserem Angebot: | 3,5 | CD |
|---|---|---|
| 1. Across the Rhine | 99,– | 99,– |
| 2. Alien Legacy | 74,– | – |
| 3. Armoured Fist | 99,– | 99– |
| 4. Battle Bugs | 62,– | – |
| 5. Bundesliga Manager Hattrick | 79.– | – |
| 6. Colonization | 99,– | – |
| 7. FIFA-Soccer | 69,– | 75,– |
| 8. Loderunner | 62.– | – |
| 9. NHL 95 | – | 85,– |
| 10. PGA Gold 486 | – | 104,– |
| 11. Sternenschweif – DSA 2 | 79,– | – |
| 12. System Schock | 80,– | – |
| 13. Wing Commander Armada | 69,– | 85,– |

**Porto frei!**

*Preise incl. Porto und Verpackung # 1. Lieferung per Nachnahme, alle weiteren Lieferungen auf Rechnung # Preisliste kostenlos anfordern!!!*

## Icehouse - Computer - Systeme

Vesa-Local-Bus Motherboard 256 KB Cache
45 MHZ DM 444,- 56 MHZ DM 555,-
76 MHZ DM 666,- 96 MHZ DM 888,-

Double-Speed CD-ROM DM 222,-

**POWER STATION ab DM 1899,-**

486 VLB-System 128/256 KB Cache - 4 MB RAM - 3,5" LW
**420** MB HD - 1 MB SPEA/MIRO VLB (TreuColor)
VGA Karte - VLB-Controller - Tastatur - Minitower
Mouse - temperaturgeregelter CPU-Lüfter
14" Super-VGA-Monitor non interlaced

mit CPU 486 DX2 56 MHZ DM 1899,-
mit CPU 486 DX2 66 MHZ DM 1999,-
mit CPU 486 DX2 76 MHZ DM 2099,-
mit CPU 486 DX2 80 MHZ DM 2333,-
mit CPU 486 DX2 96 MHZ DM 2444,-

**PENTIUM POWER-PC DM 2990,-**

Ausstattung wie oben jedoch mit **8** MB
PCI-Kontroller und PCI-VGA-Karte
60 MHZ DM 2990,- 90 MHZ DM 3888,-

Weitere Systeme und Artikel auf Anfrage
Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Versand Nachnahme

**TEL: 0911 - 50 54 63**

## DIE DRACHENSCHMIEDE

Fun & Action auch im Live-Winter!!!

Wollt Ihr Fantasy erleben? Habt Ihr während der Weihnachtsferien MEHR vor, als nur rumzuhängen und Kekse futtern? Dann nichts wie anrufen *** 07939/353 *** und Infos zum Winter-Live-Rollenspiel anfordern!!!



Ladenadressen:
10967 Berlin, Schönleinstr. 29, 030/6949136
44894 Bochum-Werne, Boltestr. 53, 0234/232357
91541 Rothenburg/Tauber, Galgengasse 40, 09861/6716

Versand:
Die Drachenschmiede
97993 Creglingen
Tel. 07939/353, Fax 1318
* Hauptkatalog DM 20,– bei Vorkasse oder DM 26,– per Nachnahme

**Österreich**

## POSTSPIELE!

Es gibt Spiele, die spielt man allein, es gibt Spiele, die spielt man mit anderen, und dann gibt es die Postspiele!

**Fantasy - SF - History - Wirtschaft**

Für jeden etwas: WORLD CONQUEST, EPIC, IRON & STEAM, TEKNOCIDE oder LEGENDS - der Fantasy-Hammer! In unseren Spielen geht die Post ab.

**Warum** immer nur mit/gegen Computer spielen? In unseren Partien tummeln sich bis zu 200 Spieler. Also anrufen oder eine Postkarte schreiben und unser Gratisinfo mit Gratisregelwerk anfordern, natürlich unverbindlich. Wir starten ständig neue Spiele.



**SSV Klapf-Bachler OEG**
**Postfach 1205b**
**A-8021 GRAZ, ☎ A-0316/919327**
**Fax A-0316/910318, BBS A-0316/9193274**

**GRATIS KATALOG GRATIS**

GAMES **ALBATROSS** VERSAND
Steindorf 203, A-5204 Straßwalchen
**Bestell-Hotline 06215-733322**

## GROSSES GEWINNSPIEL

Gratiskatalog anfordern und gewinnen!!
Wir verlosen unter allen Bestellungen od. Kataloganfragen im Nov. TOPSPIELE!!

Unsere November-TOP-Hits

| | | |
|---|---|---|
| Bundesl. Man. Hattrick | AM 599 | PC 649 |
| Outpost | CD 729 | PC 659 |
| Das schwarze Auge 2 | | PC 699 |
| Colonization | | PC 829 |

**ÖSTERREICH-ÖSTERREICH**

Preis öS inkl. Mwst. plus Versandkosten

**AMIGA - PC - CDROM - MAC**


## Inserentenverzeichnis



**Die Gesamtauflage enthält eine Beilage der Firma direct-Media Mail Order. Die Schweiz-Auflage enthält eine Beilage der Firma Nexus.**

# AUSPUFF

**HEINZ RUDOLF KUNZE:**

## Deutschlehrer, Popstar & Linksintellektueller

**Die Redaktion der Zeitschrift 'AUSPUFF – Das junge und freche Magazin' berichtet in der ASM über Special Events und Themen, die Euch interessieren. Wir danken den jungen Kollegen aus Frankfurt/M.**

In einem dunklen Clubsessel sitzt Heinz Rudolf Kunze. Er ist in schlichtem Schwarz gekleidet, lediglich seine Uhr blitzt auf. Journalisten kommen und gehen. Wer sich freundschaftlich gibt, entlockt dem mediengeübten Künstler Überheblichkeiten. Heinz Rudolf Kunze hält seine Musik musikalisch und intellektuell für sehr anspruchsvoll. Folglich sind andere



"Deutschrocker", auch wenn sie Stadien füllen, nicht auf seinem Niveau.

"Ich habe schon viele in der ersten Reihe kommen und gehen sehen". Der "gute Unterhalter" antwortet ruhig und überlegen, er verwendet Wortspiele, die ihm so herausblubbern.

Fragen, die ihm mißfallen, wiederholt er und formuliert sie um. Die Pädagogentaktik kommt nicht von ungefähr. Heinz Rudolf Kunze hat Germanistik und Philosophie studiert, und sein Abschluß würde ihn zum Studienrat machen. Allerdings möchte er heute nicht gerne als Lehrer arbeiten.

"Ich erreiche als Sänger ungefähr 300000 Leute. Auf so viele kann man als Lehrer nicht einwirken. Ich bin froh, daß mir das Lehrer-Dasein erspart geblieben ist. Lehrer ist in diesem Land eines der schändlichsten Schimpfworte, nur 'Intellektueller' ist schlimmer..."

***AUSPUFF:** "Kunze macht Musik" wird von einigen Medien als Meilenstein bezeichnet. Wie beurteilen Sie das?*

**HRK:** Ich bin über die einhellig positive Kritik erstaunt, selbst der "Stern" läßt sich herab, mein neues Album zu mögen. Ob es mein bestes Album ist, das kann ich erst nach ein bis zwei Jahren Abstand entscheiden. Wenn man bereits dreizehn Platten gemacht hat, dauert das, bis man diese für sich selbst eingeordnet hat.

***AUSPUFF:** "Er liegt ja nur zu Hause auf dem Teppich und wartet. Dann überfällt es ihn" (Wea über Kunze). Sind Sie stark von Intuition geprägt?*

**HRK:** Das beschreibt nur die Phase, in der man darauf wartet, daß ein Bild, ein Gedanke, eine Formulierung in den Kopf kommt. Dann steht man auf, geht an den Schreibtisch und fängt an zu basteln.

***AUSPUFF:** Sie bezeichnen Großaktionen gegen Rechtsradikalismus als "hohles Pathos, reine Geste, Bekennen ohne Wirkung". Ist es nicht eine Notwendigkeit, eine breite öffentliche Front gegen Rechts zu bilden?*

**HRK:** Ich finde es effektiver und ehrlicher, das Thema in der eigenen Musik zu verarbeiten und zu bewältigen, als sich unter ein moralisches Spruchband zu stellen und Liebeslieder zu sülzen. Beim einem Konzert gegen Rechts in Frankfurt im November '92 wurde man damit erpreßt, daß alle anderen schon zugesagt hätten, und wenn man nicht zusage, gelte man praktisch als Neonazi. In dieser Situation habe ich mir gesagt, daß es jetzt wohl notwendig sei, ein Zeichen zu setzen. Künstlerisch gibt es keinen Grund, weshalb man da hingehen sollte. Ich fand 90% von den Künstlern, die da auftraten, musikalisch uninteressant.

***AUSPUFF:** Kommt es denn darauf an, wie Sie persönlich ihre Kollegen künstlerisch beurteilen?*

**HRK:** Nein, der Öffentlichkeit kommt es auf andere Dinge an , deshalb habe ich mich auch gefügt.

***AUSPUFF:** Weshalb gibt es in Deutschland Schlammschlachten um den Erfolg und die Beliebtheit der sogenannten "Deutschrocker"?*

**HRK:** Ich finde das Wort "Deutschrocker" fürchterlich. Es klingt, als ob es richtigen Rock aus England und Amerika gebe und eine häßliche kleine Schwester aus Deutschland. Es gibt in diesem Beruf wie überall Sympathien und Antipathien.

***AUSPUFF:** Sie sind in der damaligen DDR aufgetreten. Andere Künstler haben diese verneint, weil die Kartenvergabe von der SED verwaltet wurde, und dies als Unterstützung des Systems gewertet werden konnte. Weshalb sind Sie dort aufgetreten?*

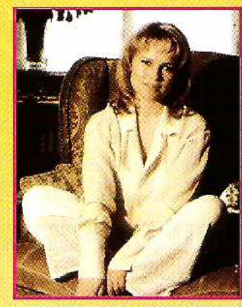
**HRK:** Das Argument kenne ich. Ich denke, daß jenen, die nicht aufgetreten sind, nicht genügend Geld angeboten wurde. FDJ-Mitglieder sind nicht gleich schlechte Menschen. Wir hatten bei jedem Konzert mindestens 40.000 Zuschauer – so viele schlechte Menschen kann es gar nicht geben. Wir haben ganz intensiv für Menschen gespielt und haben dort unzensiert Kommentare abgeben können, die dem Politbüro nicht gefallen haben können. Noch heute ist der Osten eine Hochburg für uns.

*Interview/Text: Esther Kraenkel*

## Neues Album mit hochkarätiger Hilfe

**ANITA HEGERLAND**

Mit Mike Oldfield hatte sie ihre größten Hits, Songs wie "Innocent" zeigen den talentierten Musiker Oldfield ebenso wie die begnadete Stimme von Anita Hegerland. Die Norwegerin, die fünf Jahre mit Oldfield zusammenlebte, hat noch viele weitere Erfolge vorzuweisen: Sie verkaufte über drei Millionen Solo-Platten, erhielt 25 Gold- und Platinauszeichnungen und wirkte in fünf Spielfilmen mit. Einer ihrer ersten Karrierehöhepunkte war aber 1970, als Klein-Anita zusammen mit Schlagergröße und Schauspieler Roy Black "Schön ist es auf der Welt zu sein" schmetterte und sich dieser Song zwei Millionen Mal verkaufte.



Ihr neues Album "Voices" zeigt nun eine neue Hegerland. Die meisten Texte und Melodien stammen von ihr, und neben Rock- und Popsongs sind auch Folk-Lieder zu hören, die an irische Musik angelehnt sind. Daß das Album ein Erfolg wird und daß es auch künstlerisch auf hohem Niveau steht, dafür stehen die mitwirkenden Künstler: Nik Kershaw, Sheryl Crow und Living In A Box-Sänger Richard Darbyshire steuerten Songs bei. Colin Black ("Wonderful Life") ist als Guest Vocalist zu hören, und Howard Jones spielte Keyboard. Doch Anita mit ihrer Stimme, die über dreieinhalb Oktaven reicht, zieht sich im Vordergrund durch dieses Album.

*Marc Seemann*

**ACTION**

AUSPUFF verlost 5 CDs unter allen Einsendern einer Postkarte mit dem Stichwort "Anita Hegerland" bis zum 30.11.1994 an unsere Redaktionsadresse:

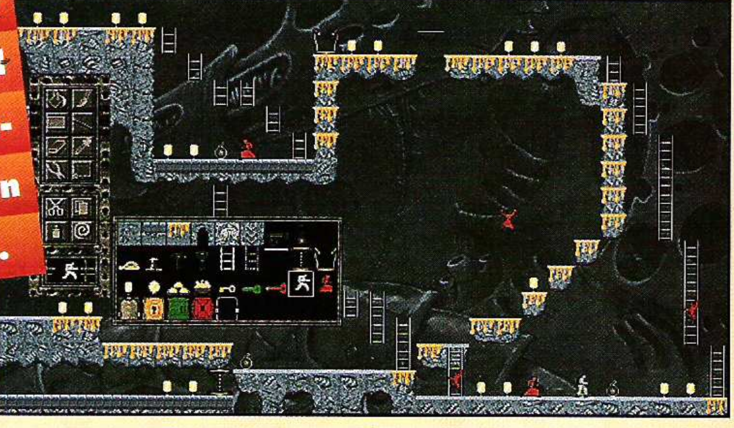
AUSPUFF – Das junge Magazin, Aschebachstr. 9, 60437 Frankfurt/Main.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.


Bitte die ABO-Karte am Heftende benutzen!
ASM
Jahresabo
79,20 DM
100% PREISWERT
100% SCHNELL
100% KOMPLETT
ABO
Wenn Du ASM abonnierst, sparst Du einen Batzen Geld!
Wenn Du ASM abonnierst, bist Du up to date – schneller als Deine Freunde.
Wenn Du ASM abonnierst, verpaßt Du mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhältst somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

# DAUERBRENNER

**In der Abteilung 'Oldies neu aufgelegt' gibt es diesmal eine große Überraschung. Dynamix nimmt sich des Urvaters aller Hüpf- und Laufspiele an und scheucht den armen LODE-RUNNER erbarmungslos durch Unmengen von Levels und Massen von verrückten Mönchen.**



Gelungene Grafik ▶

Auwei, jetzt wird es aber nostalgisch: Damals, in den frühen 80ern, als populäre Computer noch aussahen wie Brotkästen und sich Computerfans über die Frage in die Haare kriegen konnten, ob denn die Floppy-Disk jemals der Kassette Konkurrenz machen könne, da gab es ein Spiel mit dem Titel "Loderunner". Es ging um einen Abenteurer, der sich auf der Suche nach einem verlorenen Schatz in ein gefährliches Höhlenlabyrinth wagte (lacht nicht, damals war diese Story tatsächlich noch neu und originell!). Natürlich wurde er dort schon von ganzen Armeen böser Buben erwartet, vor denen er über Leitern, Kletterstangen und auch durch Fallgruben flüchten mußte.

**LODERUNNER: THE LEGEND RETURNS**

**PC**, geplant für: **PC-CD-ROM, MAC**, Hersteller: **Dynamix**, USA, Muster von: **Sierra/Coktelvision**, Frankreich.

Manchmal war die Situation so ausweglos, daß er sich nur noch mittels seines Desintegrators einen Weg freikämpfen konnte. Mann, waren wir begeistert: acht verschiedene Farben gleichzeitig onscreen, Dutzende verschiedener Levels und total flüssig animierte Spielfiguren – mindestens oberscharfe acht Pixel hoch!

Na ja, heute kann man damit bestenfalls noch die Ureinwohner von Papua-Neuguinea (genau, die mit dem Knochen in der Nase!) aus ihrem Kanu locken. Ansonsten werden wohl auch die unter Euch, die tatsächlich noch einen C-64 oder Apple II zu Hause haben, inzwischen lieber was anderes spielen. Im Zuge der großen 'Aus-Alt-mach-Neu-Masche' erfährt nun aber nach Donkey Kong und Pac-Man auch der gute alte Loderunner eine Frischzellenkur.

▲ Man hüpft so durch die Levels

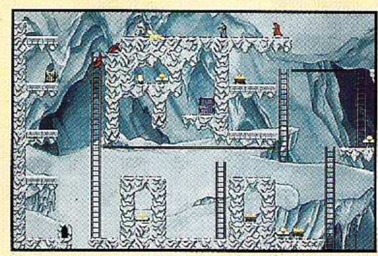
## Dungeon-Hatz mit miesen Mönchen

Kleine Nachhilfestunde à la "Wie sah das Game denn damals aus" gefällig? Um der Wahrheit die Ehre zu geben: Besonders imposant war es nicht. Die Levels füllten jeweils einen Bildschirm und waren in Seitenansicht zu bewundern. Unser Held konnte nach links und rechts laufen, an Stangen entlanghangeln und sich beliebig tief fallenlassen (damals ein echtes Novum). In jedem Level gab es mehrere Gegner, deren Anzahl je nach Levelgrundriß zwischen zwei und vier variierte. Um ein Level zu verlassen, mußte zweierlei getan werden: primus, alle Goldbarren einsammeln, die in einem Level verteilt lagen, secundus, sich nicht erwischen lassen. Um dies zu bewerkstelligen, gab es drei Hilfsmittel: zwei Beine bis zum Boden, gut trainiert, und den besagten Desintegrator, mit dem Teile des Bodens zum Verschwinden gebracht werden konnten. Durch so entstandene Löcher konnte man sich dann hindurchfallen lassen und sich schnell noch tiefer arbeiten, oder man konnte versuchen, die Gegner in die Gruben zu locken. Die Löcher schlossen sich nach wenigen Sekunden wieder von selbst, und wer gerade darin stand, hatte Pech (im Zweifel auch der Held). Soweit die 1982er Version. Und jetzt gibt es das Teil endlich, endlich auch für PCs, und nicht nur das, es marschiert auch unter Windows! 150 harte Levels, die sowohl flinke Action-Finger als auch trickreiches 'Um-die-Ecke-denken' verlangen. Als Bösewichter konnte ein ganzer Orden gemeiner Mönche verpflichtet werden, und obendrein mußten die acht Farben der Urversion satter 256-Farben-VGA-Pracht weichen. Außer dem alten Desintegrator, der zur Standardausstattung gehört, gibt es in den Levels verteilt noch reichlich andere Extras wie z.B. Bomben, Kleber, Teleporter oder Preßlufthämmer. Sollten Euch 150 Levels (10 Welten mit jeweils 15 Labyrinthen) nicht reichen, dann nix wie ran an den Editor, mit dem Ihr Eure eigenen Levels zusammenbauen und abspeichern könnt.

Nostalgiker dürften ihre Freude an **Loderunner: The Legend Returns** haben – und gewisse Verkaufschancen sind dem Ding nicht abzusprechen.



▲ Altes gut aufgepeppt

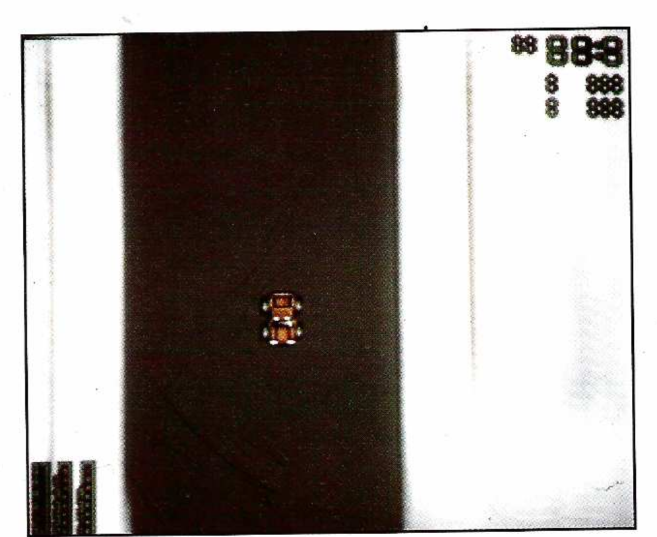


▲ Auch die Bazooka darf nicht fehlen

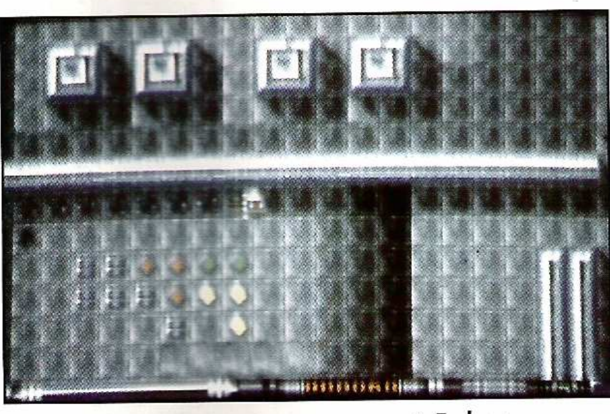
# Neues von Kompart UK LTD

**Der Kurzbesuch bei Leisuresoft hat sich gelohnt. Richard Holmes von Kompart war zu Gast und brachte jede Menge News mit.**

Entgegen den in der Branche sonst üblichen Praktiken legt man bei KOMPART keinen Wert darauf, das eigene Logo auf der Verpackung möglichst groß darzustellen. Das wissen viele Hersteller zu würdigen und holen sich das englische Label als Distributor ihrer Produkte ins Haus. *Software 2000* z.B. läßt die englische Version von **Christoph Kolumbus** über Kompart vermarkten. Allen voran gehen jedoch *Black Legend*, die zum Jahresende mit einer ganzen Palette neuer Games aufwarten. **Football Glory** haben wir im Review-Teil bereits besprochen – ein Beispiel dafür, daß man bei Kompart auf Qualität bedacht ist. Mit **Der Trainer Italia** (Amiga-, PC-Disk und -CD) wird der managerfreudige Spieler bedient. Wer den Vorgänger mochte, wird sich auch dieses Schmankerl nicht entgehen lassen. Gerade italienischer Fußball spielt im Fernsehen in letzter Zeit eine große Rolle, und wer den Namen Juventus Turin nicht kennt, hat irgendwie geschlafen.



▲ *Turbo Trax*



▲ *Embryo*

**Embryo** (dieses Jahr nur für Amiga) ist ein typisches Ballerspiel, das gewissen PC-Sharewarespielchen nicht unähnlich sieht. Ist nicht ganz so mein Fall, aber vielleicht sieht das Endergebnis ja besser aus als die ASM-Redakteurs-Probier-Version.

Noch 'n Ballerspiel: **Spherical Worlds** (1994 Amiga only) wird von der englischen Presse bereits als "Kind" von Paradroid und Gauntlet gefeiert – wir halten uns mit unserer Euphorie zurück, bis wir das Endergebnis sehen. Zugegeben, der erste Eindruck ist durchaus positiv.

Bei **Incordinate Desire** (PC und PC-CD), einer Strategie-Simulation, spielt Ihr die Rolle des Oberbefehlshabers in einem tödlichen Weltraumkrieg, der natürlich auf jede Kleinigkeit achten muß, damit er nicht selbst als Molekülwolke durchs All schwebt.

Nach einer kleinen Umschaltpause kommen wir nun zu **Arcane Software** (für Schnarchsäcke: Bis eben waren alle aufgeführten Games von Black Legend). Da hätten wir zum ersten **Turbo Trax**, eine Autorennsimulation aus der Vogelperspektive. Meine Begeisterung hält sich ziemlich in Grenzen. Aber vielleicht weist das Endprodukt ja doch noch etwas auf, was man jetzt noch nicht sehen kann.

**Magnetic Fields** dürften Lotus-Fans ein Begriff sein – über Kompart bringen





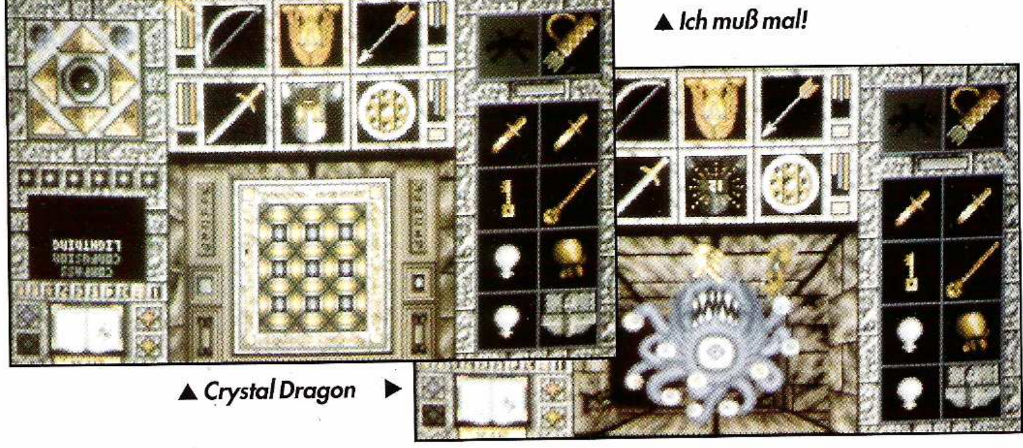
sie nun **Crystal Dragon** auf den Markt, das ein reinrassiges Rollenspiel darstellt. Dieses wird zunächst nur für den Amiga herauskommen, was zugegebenermaßen eine Besonderheit ist. In ein paar Wochen wissen wir, ob sich die Anschaffung lohnt. Im ersten Quartal 1995 folgen dann die PC- und CD-ROM-Fassungen. Und weitere Games!

Neben den PC- und CD-Umsetzungen der Kompart-Spiele, die in diesem Jahr für den Amiga erscheinen, wird es 1995 außerdem **Fußball Total Indoors** (Hallenfußball), **Warriors** (Prügelspiel), **Der Trainer II** (Sportmanager) und **Leo 2** (Panzersimulation) geben. Wir halten Euch natürlich auf dem Laufenden und Kompart die Daumen für das richtige Feeling für gute Games.





▲ *Ich muß mal!*



▲ *Crystal Dragon* ▶

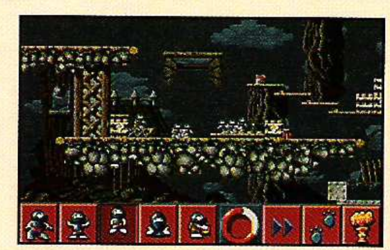
# DIE SCHON WIEDER...

**Die kleinen, stark suizidgefährdeten Deppen mit Namen Lemmings brauchen mal wieder Hilfe.**

Psygnosis spielt mit dem Leben seiner Kunden: Man läuft Gefahr, an akutem Lachanfall oder an einem gefährlichen Herzkasper zu sterben, weil die blaugrünen Doofköppe wieder in alle Richtungen schlendern – nur nicht in die, wo ihr Bau steht.

Die dritte Lemmings-Invasion wird eine wesentliche Neuerung mit sich bringen: Mit dem Anwählen einer bestimmten Lemmingsfunktion ist es diesmal nicht getan, nein! Diese gemeinen, hinterhältigen Programmierer haben die nützlichen Tätigkeiten in kleine Päckchen gepackt und irgendwo im Level versteckt. Alles kapiert? Nein? Na gut, dann noch mal:

Die Klappe öffnet sich wie gewohnt, die kleinen Biester fallen herunter. In den Levels findet Ihr kleine viereckige, mit Symbolen bedruckte Kästchen. Kommt ein Lemming nahe genug an das Kästchen heran, so nimmt er es auf. Das entsprechende Tool (eine Schaufel, ein "Pümpel" – sowas wie ein Rohrsauger – oder etwas anderes) kann er dann beim Anklicken verwenden. Aaaaber: Nur ein Lemming kann damit arbeiten, man erkennt dies deutlich an seinem roten Schopf. Wer da nicht nervös wird, muß ein Gemüt wie ein Kühlschrank haben.



▲ Trottelige Ägypter und umherschleichende
▼ Ninja-Deppen



Geschafft haben uns bei der Demo auch die einzelnen Lemmings-Stämme: Die Ägypter-Lemminge agieren zum Beispiel frei nach dem alten Bangles-Song "Walk like an Egyptian", die Ninja-Lemminge schleichen durch die Nacht wie weiland Bruce Lee mit Rückenschmerzen.

## LEMMINGS – MORE WORLDS

**PC** (386, 4 MB RAM), Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Hersteller**.

Jemand aus in der Redaktion bemerkte ein bißchen abfällig: "Denen fällt nix Neues mehr ein...". Dem schließe ich mich nicht an. Von mir aus kann Psygnosis "Lemmings #99" bringen, und ich hänge wieder am Rechner. Deshalb: Her mit den kleinen Trotteln!




# Der ganz normale Wahnsinn

**Man nehme eine gruselige Story, die von Steven King stammen könnte, packe das Ganze mit vielen digitalisierten und gerenderten Bildern auf eine CD, produziere ein interaktives Game drumherum – und fertig ist HARVESTER!**



▲ Wohl zuviel "Es" im Fernsehen geschaut?

## HARVESTER

**PC-CD-ROM**, Hersteller: **Merit Software**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Im Augenblick befindet sich Merit Softwares neuestes Produkt noch im Aufbaustadium, jedoch können wir Dir hier schon mal ein wenig zur Story erzählen.

Im Spiel bist Du der siebzehnjährige Einwohner der Stadt Harvest, der sich nach dem Erwachen an nichts mehr erinnern kann. Was er findet, das sind überall überaus nette und freundliche Menschen, eine intensive Nachbarschaft mit der ganzen Stadt und eine ständige Zufriedenheit, die nur noch von einer Soap-Opera des US-Fernsehens überflügelt wird. Und dann findest Du im Haus Deine(s/r) Verlobten plötzlich eine gräßlich zugerichtete Leiche...

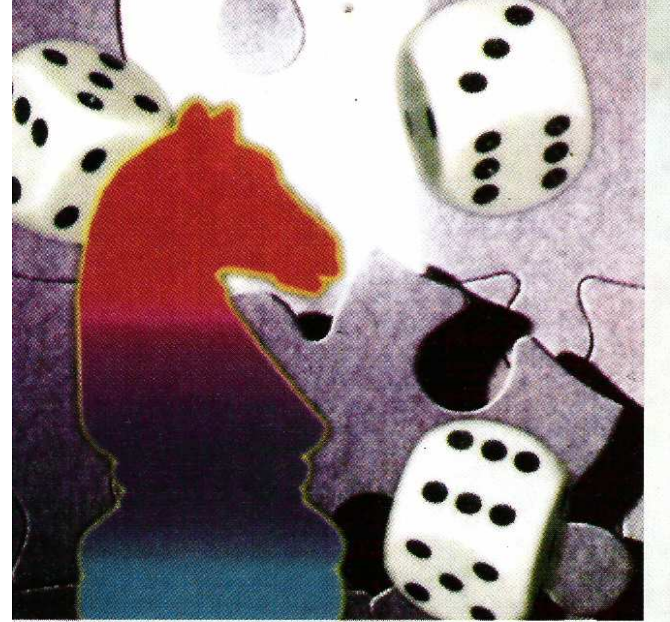


▲ Wo sind die Tänzerinnen? Wo Wein, wo Bier?

Harvester setzt auf Schockeffekte und Horror vom Feinsten. Wer auf King steht, der wird seine helle Freude haben. Nicht nur gefährliche Ereignisse, sondern auch tödliche Kämpfe mit sehr seltsamen Gestalten stehen dem Spieler von Harvester ins Haus.

Erste Grafiken sehen sehr vielversprechend aus. Anscheinend legen die Programmierer von Merit viel Wert auf die interaktive Spielbarkeit und die Möglichkeiten des CD-ROM. Wie die Endversion aussehen wird, werden wir bald wissen.


Das starke
MIT
CD
SPECIAL 25
Stereogramm-Generatoren auf CD
Jede Menge 3D-Poster in Farbe
Soundtracks von "The Seventh Guest" (CD-i) und zusätzlich viele andere Hörproben
Sonderausgabe Nr.25 1994
DM 14,80
SPECIAL 25
PC
RÄUMLICHE ILLUSIONEN
inkl. CD-ROM
Auch für Amiga!
Gläserne Raumbilder auf Ihrem Computer
Stereogramme selbst gestalten
Jede Menge 3D-Poster in Farbe!
Mit Audio-Tracks: Synthesizer-Musik für Ihren CD-Player
Zum Herausnehmen und Verschicken: 3D-Bildpostkarten
3D-BILDER
Für Ihren PC:
Fürs Ohr:
TRONIC
Konvertierungsprogramme
Seit 2. September am Kiosk oder mit beiliegender Bestellkarte direkt anfordern



# HAND & KOPF

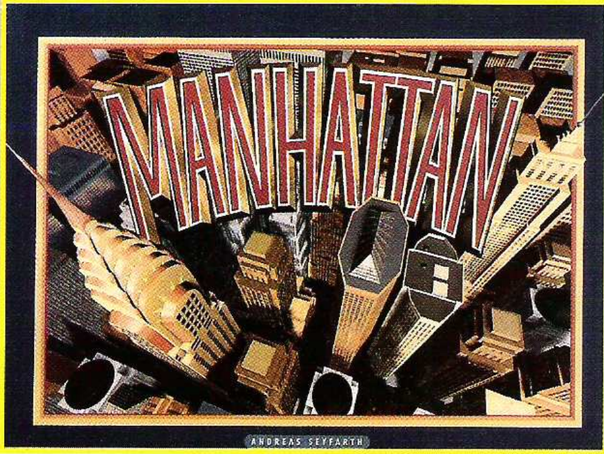
**Die Wahl zum "Spiel des Jahres" erzeugt zwar längst nicht so viel Wirbel wie die Wahl zum deutschen Bundestag, aber sie zieht doch ihre Spuren durch die Brettspiel-Szene – und natürlich durch die Regale der Spielwarengeschäfte. Für dieses Jahr hat die Jury gewählt; die Sieger stehen fest. Haben wir Euch in ASM 11/94 einige Spiele vorgestellt, die auf der Auswahlliste gelandet sind, so arbeiten wir uns jetzt zur Spitze vor.**

# Katze aus dem Sack

Wo wie die ZDF-Hitparade sich traditionsgemäß mit nervenzerfetzender Spannung (ähem!) vom Letztplazierten zur Nummer eins vorarbeitet, so haben wir uns in ASM 11/94 sozusagen vom hinteren Ende der Auswahlliste her demjenigen Spiel genähert, das sich nach dem Willen der Jury stolz "Spiel des Jahres 1994" nennen darf. Gut war die Liste in diesem Jahr, einige Titel sind echte Hits. Aber nun genug gelabert. Ach ja, der Hauptpreis ging übrigens an **Manhattan**. Aber dazu später.

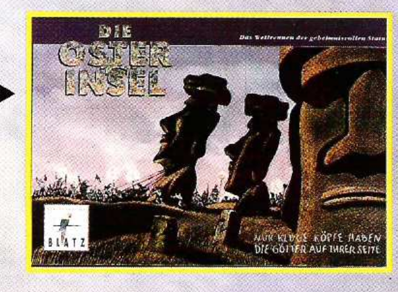


*"Manhattan": Das Spiel des Jahres 1994 wird Euch sicher vielerorts begegnen. Wer Spaß an Management-Simulation hat, kann dabei nach Herzenslust zum Baulöwen werden* ▼




## Riesenspaß mit den Riesenköpfen

Hier kommt erst mal ein schönes, temporeiches und nicht zu anspruchsvolles Spiel frisch von der Auswahlliste. Wie wär's mit einem kurzen Ausflug auf **Die Osterinsel** zu einem kuriosen Wettlauf der berühmten Steinfiguren? Ein auch optisch schönes Familienspiel haben sich Leo Colovini und Alex Randolph da ausgedacht. Wer seine Figur nach vorne ziehen will, muß pro Feld einen Kieselstein in die Figuren der Mitspieler verteilen. Umgekehrt gedacht: Soll die eigene Figur schwerer werden, müssen die Figuren der Mitspieler nach vorne gezogen werden. Tückisch, tückisch, denn wer vorne ist, hat noch lange nicht gewonnen. Erreicht eine Figur das Ziel, werden sie und der Zweitplazierte "ausgeschüttet". Wer dann die meisten Kieselsteine in seiner Figur vorweisen kann, gewinnt. Das Rätsel der steinernen Riesen haben wir nach einer Partie "Die Osterinsel" zwar immer noch nicht gelöst, doch das gelungene Rennspiel hat seinen Platz auf der Auswahlliste verdient.




▶ *"Die Osterinsel" ist dank des Steinchenkonto-Effekts mehr als ein bloßes Wettrennspiel. Würfelglück wird hier durch Abwägen ersetzt*

**DIE OSTERINSEL**

**ca. 50 DM**, von **Leo Colovini und Alex Randolph**, für: **3 – 4 Spieler ab 10 Jahren**, Hersteller: **Blatz-Spiele**, 12359 Berlin.

## Neiiin, nicht meine Hühner!

Flieger, grüß mir die Sonne – oder wenigstens das Scheunendach, wenn du es triffst. Den Charme eines Kinderkarussells und den "Kick" eines rasanten Reaktionsspiels verbindet **Looping Louie** gekonnt miteinander. Das ist also ein Kinderspiel. Wieso? Na ja, weil da "ab 5 Jahren" auf der Schachtel steht. Wer jetzt aber meint, das Ding wäre für Leute oberhalb des Grundschulalters langweilig oder sonstwie untauglich, der hat sich geschnitten und zugleich ein tolles Spiel verpaßt. Genauer gesagt, ein fetziges Aktionsspiel, in dem ein tollkühner Flieger versucht, Hühner vom Scheunendach zu vertreiben. Mit einer Wippe kann jeder Spieler seine eigenen Hühner nach Kräften schützen und so weit wie möglich verhindern, daß Louie sie erreicht. Statt ein Huhn vom Dach zu fegen, segelt Louie dann in Richtung Wolken davon und nimmt Kurs auf die nächste Scheune. Wer am Ende noch Hühner auf dem Dachfirst sitzen hat, bekommt nächsten Sonntag ein Gratisei.

Das batteriegetriebene Unikum hat von der "Spiel des Jahres"-Jury den "Sonderpreis Kinderspiel" gekriegt. Es ist nicht schön in seiner Plastikgestaltung, nicht wertvoll von seiner Spielidee her, aber dafür eine echte Stimmungskanone. Und lieber ein wilder Flieger als andere Kinderspiele, in denen Trauben aus Knetgummi zermatscht oder Insekten zerschlagen werden sollen. Warum nicht mal etwas ganz anderes als in den letzten Jahren? Das mag sich wohl auch die Jury gedacht haben.

## Wenn das Goethe wüßte...

Kennt Ihr Goethe? Blöde Frage! Klar, genau den, der mit Schiller zusammen in Weimar auf dem Denkmal steht. Geheimer Rat, Bibliothekar, Dichter, Denker und wer weiß was sonst noch alles. Aus seiner Feder stammen Quälballaden wie "Der Zauberlehrling", die man womöglich in den schwärzesten Schultagen auswendig lernen mußte. "Walle, walle..." – Schluß jetzt. Reinhold Wittig hat sich von Goethe so weit inspirieren lassen, daß ein absolut fesselndes und




◀ *"Looping Louie": Der trudelnde Bruchpilot kann kleine und große Leute gleichermaßen an den Spieltisch fesseln. Endlich einmal ein "elektrisches" Spiel, das nicht nach zweimaligem Gebrauch langweilig wird*

**LOOPING LOUIE**

**ca. 50 DM**, für: **2 – 4 Spieler ab 5 Jahren**, Hersteller: **MB-Spiele,** 90763 Fürth.

geniales Zweier-Taktikspiel herausgekommen ist. **Doctor Faust** heißt es, und mit dem "Sonderpreis Schönes Spiel" ist es ausgezeichnet worden. Der Preisträger ist allerdings nicht nur schön, sondern zugleich auch eins der bemerkenswertesten Produkte im aktuellen Spielejahrgang. Jeder Spieler hat zwei "Teufelssteine", mit denen er die "Seelenpyramide" erreichen muß. Gelingt dies, gibt's eine Stundenglas-Karte mit Punkten. Haben elf Karten einen Besitzer gefunden, endet das Spiel. "Na ja, und was ist nun so toll daran?", werdet Ihr jetzt fragen. Es ist die Planung des Zuges, die schwer durchdacht sein will. Sieben Bewegungspunkte stehen zur Verfügung. Aber Vorsicht: Immer wenn ein "Teufelsstein" die Pyramide trifft, wird er anschließend zu dem anderen Stein gleicher Farbe zurückgestellt. Und kann dann im direkten Gegenzug der liebe Gegenspieler die Pyramide auf dieses Feld bringen, fallen an ihn die noch im Spiel befindlichen Stundenglas-Karten. Das ist eigentlich immer der sichere Sieg, da die Wertigkeit dieser Karten zunimmt. Also Achtung. Außerdem kann man sich gegenseitig noch mit Druidenfüßen und Teufelskrallen ärgern – also ein Spiel für friedvolle Zeitgenossen. Ein paar Runden sind schon nötig, um alle Feinheiten im Spiel zu erleben und auszuprobieren, aber dann hat **Doctor Faust** das Zeug, in die persönliche Top Ten aufzurücken.




▲ ***Ob es wirklich so spaßig ist, um Menschenseelen und deren Verderben zu spielen, sei dahingestellt. Immerhin haben sich die Schöpfer des Spiels "Doctor Faust" vom literarischen Vorbild inspirieren lassen – Johann Wolfgang läßt grüßen***

Der Anklang an okkulte Dinge mag Kritik hervorrufen. Doch ist das Thema hier bloß beim klassischen **Faust** entliehen und macht keinesfalls das Wesen des Spiels aus. Auch jede andere Figurenkonstellation wäre denkbar gewesen. So ist es "Literatur im Spiel" geworden... – und wer will schon was gegen Goethe sagen? Wie, was?

## And the winner is...

Ist es nicht schön, zu wissen, daß meine Bank mich mag? Da macht man mir den Weg frei, ist an meiner Seite oder umgarnt mich gar mit einem grünen Band der Sympathie. Bloß: Wenn mein Einkommen kaum der Rede wert und unregelmäßig ist, mein Konto chronisch um 'nen Fuffi überzogen, und mein anlagefähiges Kapital aus sieben guten Ideen besteht, die ich schon seit Jahren mal irgendwie verwirklichen wollte, dann sind die Bankleute gar nicht mehr so nett wie im Werbefernsehen. Vielleicht sollte man es doch sicherheitshalber per Phone-Banking versuchen und in der Kreditabteilung einer gewissen Frankfurter Großbank anrufen, wenn man das nächste Bauprojekt plant. Vielleicht in Frankfurt selbst? Oder lieber in Rio, da sind diese beliebten mittelamerikanischen Staaten gleich nebenan. Oder, halt! Wie wäre es denn mit **Manhattan?**

**DOCTOR FAUST**

**ca. 40 DM**, von **Reinhold Wittig**, für: **2 Spieler ab 12 Jahren**, Hersteller: **Blatz-Spiele**, 12359 Berlin.

Egal, was der Bauzins sagt: **Manhattan** von Andreas Seyfarth ist ein klasse Spiel. Jeder hat vier Baukarten auf der Hand, spielt aus und darf dann entsprechend der Anweisung auf der Karte in einem bestimmten Areal einer beliebigen Stadt bauen. Das Baumaterial ist 1 – 4 Stockwerke hoch, und wer oben sitzt, kann nicht nur vom Ausblick träumen, sondern bekommt auch noch locker Punkte nach jeder Runde. Wer gar in einer Stadt die Mehrheit der Gebäude sein eigen nennen kann, kassiert wieder ein paar Punkte. Das gleiche gilt für den, der den höchsten Turm auf dem Spielfeld besitzt. Abgerechnet wird nach jeder Runde – vier gibt's davon.



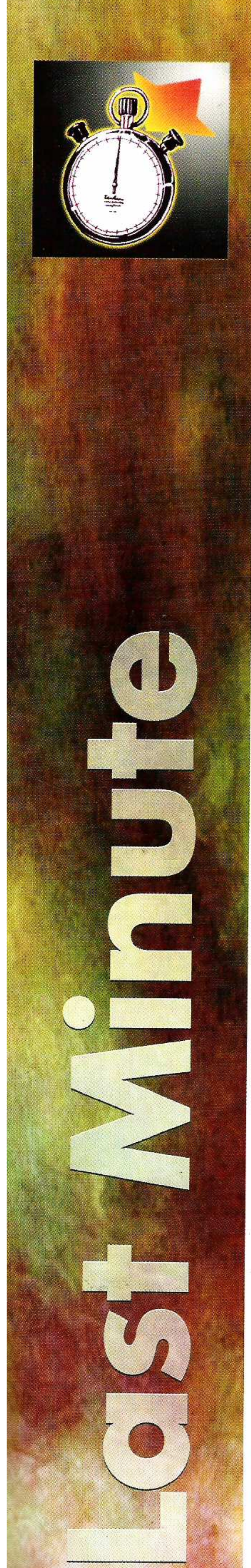

**Manhattan** ist eine tolle Mischung aus Taktik und Glücksfaktor. Nichts ist hier für die Ewigkeit, denn jeder Mitspieler kann an einem Hochhaus mitbauen, solange er die geforderte Anzahl Stockwerke aufbringt und die richtige Karte auf der Hand hält. Sonst heißt es, umgehend neues Bauland zu erschließen. Dieses Spiel von Andreas Seyfarth darf wirklich als würdiger Preisträger gelten.

**MANHATTAN**

**ca. 50 DM**, von **Andreas Seyfarth**, für: **2-4 Spieler ab 10 Jahren,** Hersteller: **Hans im Glück Verlag**, 80809 München, Vertrieb: **Blatz-Spiele**, 12359 Berlin.

Alsdann, fröhlich in die Hände gespuckt und drauflosgebaut. Das nächste "Spiel des Jahres" kommt bestimmt, aber bis dahin gibt's noch jede Menge andere Sachen, die Euch an den Spieltisch bringen wollen. So spielt denn wohl, wir seh'n uns – in Eurer ASM! ■

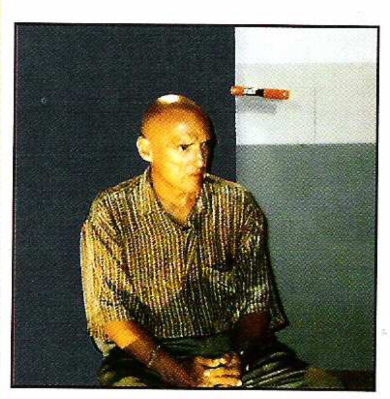
*Rainer Scheer*




# Interview mit einem Bösewicht

**DENNIS HOPPER**

**Der Name erzeugt bei vielen Cineasten Gänsehaut, wenn nicht sogar Alpträume. Man erinnere sich an den miesen Gangster in "Blue Velvet". Der Mann, dessen Karriere frühe Höhepunkte wie "Easy Rider" aufweist, leiht seine digitalisierten Züge nun einem Computerspiel.**



▲ ***Dennis Hopper schaut etwas skeptisch bei den Aufnahmen im Blue-Screen-Verfahren***

Super Mario Brothers war die Verfilmung eines Computergames. Seinem Image entsprechend mimte Dennis Hopper darin einen finsteren Burschen. Jetzt ist es umgekehrt – der Schauspieler und Regisseur tritt in einem jener Spiele auf, bei denen man DarstellerInnen steuern muß. Unser Korrespondent Derek Dela Fuente hatte Gelegenheit, mit dem "Berufsverbrecher" über **Hell** von **Gametek** zu sprechen.

**ASM:** *Wie kommt es, daß Sie in einem Computer-Spiel mitwirken?*

**Hopper:** Das Entwicklerteam "Take 2" machte mir den Vorschlag, meine Agentur riet mir davon ab. Ich wußte zuerst gar nicht, was ein Video- oder Computer-Spiel eigentlich ist. Ich habe zwar im Super-Mario-Film mitgewirkt, aber in direkten Kontakt mit Spielen bin ich nie gekommen. Ich habe mich dann doch überreden lassen. Peter Brant von Take 2, mit dem ich befreundet bin, brachte mir das Projekt näher. Der Charakter, den ich im Spiel übernehmen sollte, gefiel mir immer besser, und je mehr ich von dem Projekt mitbekam, desto größer wurde meine Begeisterung. Und je mehr meine Agentur dagegen war, desto mehr war ich dafür. Inzwischen stehe ich voll dahinter.

**ASM:** *Gab es schon mal Überlegungen, in einem solchen Projekt mitzuwirken?*

**Hopper:** Nein, meine einzige Begegnung mit der Computer-Industrie war der Super-Mario-Film.

**ASM:** *Gab man Ihnen die Möglichkeit, eigene Ideen in das Gameplay einzubringen? Haben Sie eigene Dialoge mit eingeführt?*

**Hopper:** Ich brauchte nichts zu ändern oder einzubringen, denn die Autoren haben ihren Job sehr gut gemacht. Ich habe zwar hier und da ein wenig improvisiert, stellenweise ein wenig die Sprache verfeinert.

**ASM:** *...und dann wurden wohl so einige Sachen zensiert?*

**Hopper:** Oh, nein, im Gegenteil: Gerade weil ich improvisiert habe, kam das Ganze so gut an!

**ASM:** *Besitzen Sie einen Computer?*

**Hopper:** Nein, meine Freundin besitzt einen. Ich benutze ihn aber nicht.

**ASM:** *Der Name Dennis Hopper steht ja in der Filmgeschichte für bösartige, ja wirklich fiese Typen. Wie kann der wirkliche Dennis Hopper damit leben?*

**Hopper:** Gut! Ich finde es großartig, ein Image zu haben. Und wenn es eben ein böses ist. Ich habe da keine Probleme...

**ASM:** *Welcher Ihrer Filme ist denn für Sie selbst der beste?*

**Hopper:** Ganz einfach: Das Erste ist immer das Beste, also "Easy Rider". Ich habe das Drehbuch geschrieben, Regie geführt und selbst mitgespielt. Es kann also nur der beste Film sein. Aber im Ernst: "Colors" mit Robert Duvall und Sean Penn habe ich inszeniert und halte ihn für mein bestes Regieergebnis, in "American Friend" von Ben Bender habe ich mitgespielt – und finde ihn ebenfalls toll. Gleiches gilt für "Apocalypse Now" von Coppola.

**ASM:** *Viele Produktionsfirmen des Filmgeschäfts schielen ja Richtung Computer. Wie sieht's denn da mit Ihren Ideen aus?*

**Hopper:** Habe ich noch nicht viel drüber nachgedacht. Sicher ist es interessant, aber meine Agentur ist da wirklich überaus vorsichtig und meint, ich solle abwarten. Wir denken, daß eine Menge Geld damit zu machen ist, aber vorher erst einmal hineingepumpt werden muß – jetzt allerdings noch nicht.

**ASM:** *Würden Sie gerne mal Regisseur eines Films sein, der auf einem Computer-Game basiert?*

**Hopper:** Ja, das wäre toll. Super Mario Brothers hat den Leuten, die am Film mitgewirkt haben, etwas gebracht, auch wenn er trotz des hohen Einsatzes kein großer Erfolg war.

**ASM:** *Würden Sie wieder in einem Computer-Game mitwirken?*

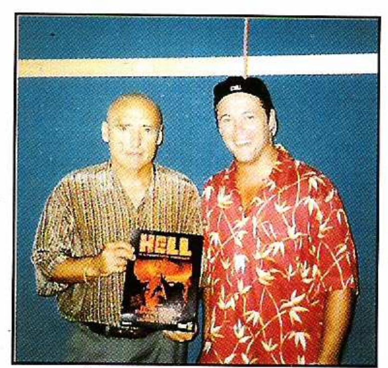
**Hopper:** Nur wenn es ein Gametek-Projekt wäre!

**ASM:** *An welchen Filmprojekten sind Sie denn zur Zeit beteiligt?*

**Hopper:** "Waterworld" mit Kevin Costner. Der Film wird gerade in Hawaii produziert, genauer gesagt: mitten im Ozean. Die Story: Die polaren Eiszonen schmelzen, und die Erde versinkt langsam im Wasser. Einige Menschen verwandeln sich in fischähnliche Geschöpfe...

**ASM:** *Klingt nach Mutanten-Action und gepflegtem Schaudern. Mr. Hopper, wir danken Ihnen für das Gespräch und wünschen Ihnen auch weiterhin viel Erfolg!*






▲ ***Beim Präsentieren der HELL-Verpackung sieht die Sache dann schon freundlicher aus***


680 MB POWER
...und das ist noch nicht alles!
Lesen ist gut – Erleben ist besser!
nur 9,80 DM
Seit 26. Oktober am Kiosk!
Inside MULTIMEDIA, jeden Monat neu! Ausgabe Nr. 12 erscheint am 30. November
CD-Inhalt:
Programm- und Spieledemos
Animationen
Videos
Slideshows
Sounds
Shareware
Präsentationen und vieles mehr
Computermagazin und CD-ROM als multimediale Einheit zum Superpreis – das gab's noch nie!
Laßt Euch auf keinen Fall das große Abenteuer Multimedia entgehen!
Das Computer-magazin mit CD-ROM
TRONIC VERLAG GMBH & CO.KG
Inside MULTIMEDIA erscheint im TRONIC-Verlag, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, Tel. 0 56 51 / 929-0, Fax 0 56 51 / 929-1
11 November 1994
Inside MULTIMEDIA
Das Computermagazin mit CD-ROM
DM 9,80
Spitzenqualität mit 16 Millionen Farben
Flachbettscanner bis 2000 DM
Großer Preis- & Leistungsvergleich
Schwerpunktthema Monitore
Optimale PC-Konfiguration
Windows-INI-Dateien
Config.Sys & Co
Überblendeffekte
Spezialitäten in der Bildbearbeitung
MESSEBERICHTE:
Photokina Köln 94
ECTS in London
Orlando, Florida

# Materialschlacht

**Ein Knaller auf dem Markt der Business-Games geht demnächst über die Tresen. Mein Tip: Zulegen! Meine Warnung: Suchtspiel!**

Also, Railroad Tycoon war ja schon ein starkes Game, wenn auch mit 'ner schwachen Grafik. *A-Train* war eine heftige Wirtschaftssimulation, die wie *Sim City 2000* viel Wert auf Details legte. **Microprose** setzt jetzt noch einen drauf und bringt mit **Transport Tycoon** eine gelungene Mischung aus allen drei Games auf den Markt.

Das Spiel beginnt in einer kleinen, ländlichen Umgebung anno 1930 und mit 100.000 geliehenen Credits, mit denen ein Imperium aufgebaut werden muß. Ziel ist es, finanziell vor der Konkurrenz zu liegen. Und die kämpft mit harten Bandagen. Wie der Name schon sagt, geht's ums Transportieren von Waren – Öl, Kohle, Erz, Post, Holz, Stahl, Tiere, Korn, Personen und was sonst noch von A nach B muß.

Um eine gute Strecke zwischen zwei Städten oder Fabriken zu finden, kann man sich die jeweiligen Örtlichkeiten detailliert darstellen lassen. Jetzt kommt die Streckenführung: Straße, Schiene, Luft oder Wasser. Meist bieten Straße und Schiene zu Beginn die größten Gewinnchancen. Hat man eine Verbindung geschaffen, legt man sich einen Fuhrpark, Ladestationen und mindestens ein Depot zu. Jetzt kommen die Fahrzeuge. Haufenweise Lkws, Loks und Anhänger stehen auf dem Programm. Jedes Fahrzeug bekommt eine Routenplanung, die es abfährt, bis es a-tens auseinanderfällt oder b-tens einen neuen Plan kriegt. Fast jede Ladung wirft Profit ab, den man in neue Strecken und Fahrzeuge investieren kann.

## TRANSPORT TYCOON

**PC** (386/33, VGA, Maus), **120 DM**, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Microprose**, Deutschland.




▲ *Transport Tycoon: Eine hammerharte Management-Simulation*

▲ *Jede Menge Fenster informieren den Spieler ausführlich über das Spielgeschehen*



▲ *Die Karte kann gezoomt und jedes Fahrzeug genau beobachtet werden*



▲ *Konkurrenz zerstört das Geschäft: Eine Fabrik hat gleich drei Zulieferer*



▲ *Natürlich dürfen bei so einer Sim die Statistiken nicht fehlen*

Während das eigene Imperium wächst, wird das Spielfeld immer verbauter. Die Konkurrenz klinkt sich nämlich einfach in profitable Strecken ein und zerstört so den Markt. Es kann auch passieren, daß es in einer Stadt acht Bahnhöfe verschiedener Firmen gibt. Angebot und Nachfrage sitzen hier dicht beieinander.

Wenn sich das Spielfeld langsam mit Straßen und Schienen füllt, wird die Streckenplanung immer schwieriger. Firmen gehen in Konkurs, Übernahmeangebote stehen an, neue Firmen schießen aus dem Boden. Und alle haben nur ein Ziel: die besten Strecken für sich zu gewinnen.

Keine Frage: Transport Tycoon hat es in sich. Viel Taktik und strategische Überlegungen stehen neben Geldscheffeln an oberster Stelle. Zum Glück hat Microprose die Grafik aufgepeppt (anders als bei *Colonization* oder *Railroad Tycoon Deluxe*): allerschönster VGA-Look mit passenden Animationen. Um den Überblick über die Fahrzeuge zu behalten, können jede Menge Fenster aufgeklappt werden, die mit wichtigen Daten aufwarten. Die Menüsteuerung für den Bau von Strecken




▲ *Zwei Städte wachsen zusammen. Schon fast wie der Ruhrpott...*

und Gebäuden ist simpel gehalten. Auch ein Blick in Unterlagen der Konkurrenz ist möglich. So können profitable Strecken besonders gut ausgemacht werden. Haufenweise Optionen wie zum Beispiel Währung, landesbezogene Städtenamen, usw. geben dem Spiel den letzten Schliff.

Das Spiel ist eine Super-Management-Simulation, die wohl einige Zeit unangefochten in den Charts bleiben wird. Aber Achtung: extrem hohe Suchtgefahr!



**Urteil: 10** GUT

| Kategorie | Wertung |
| --- | --- |
| Grafik: | 9 |
| Sound: | 9 |
| Ablauf: | 11 |
| Atmosphäre: | 11 |
| Realitätsnähe: | 11 |

Drei in einem: Railroad Tycoon, A-Train und Sim City 2000

# Gremlin-News

**Quasi als "Nachwehen" der ECTS flatterten dieser Tage noch interessante Neuheiten ins Verlagshaus: RETRIBUTION und SLIPSTREAM sollen pünktlich unterm Weihnachtsbaum liegen.**

Wir schreiben das Jahr 2396: Die Nationen dieser Welt leben in ständiger Angst vor Krieg und Auseinandersetzungen. Plötzlich tauchen die Krellans auf – Außerirdische aus einer fremden Welt – und schaffen das schier Unmögliche: Sie stiften Frieden unter den ungeeinten Nationen der Erde. Neue Technologien werden eingeführt, und auch auf medizinischem Gebiet tut sich einiges. Die Lebensbedingungen der Menschen verändern sich zum Positiven, und keiner muß mehr Not leiden.

## RETRIBUTION

**PC**, geplant für: **PC-CD-ROM**, Hersteller: **Gremlin**, England, Muster von: **Softgold**.

Doch all das hat natürlich auch seinen Pferdefuß. "Ich fürchte die Danaer, auch wenn sie Geschenke bringen." Dies trifft auch auf die Krellaner zu, denn sie tun dies alles aus purem Egoismus: Sie wollen die Menschen züchten. Als plötzlich ganze Kolonien verschwinden, ahnt man Fürchterliches: Die Menschen dienen den Krellanern als proteinhaltige Nahrungsquelle. Nun ist guter Rat teuer. Mein Rat: Wartet auf den Test von **Retribution**, dann seid auch Ihr einen Tick schlauer.

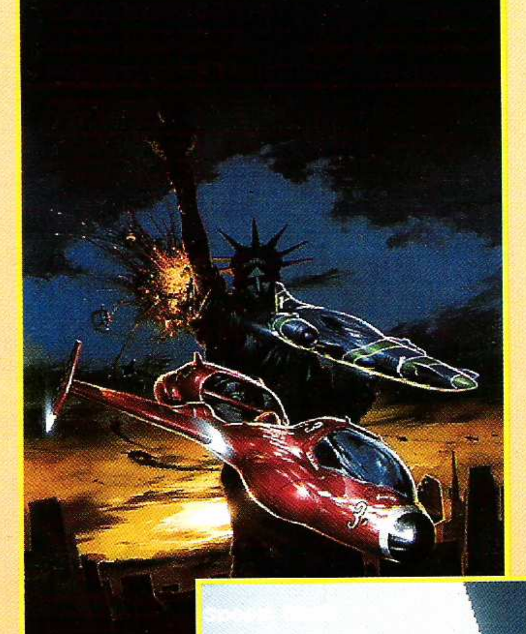
## SLIPSTREAM

**PC**, geplant für: **PC-CD-ROM**, Hersteller: **Gremlin**, England, Muster von: **Softgold**.

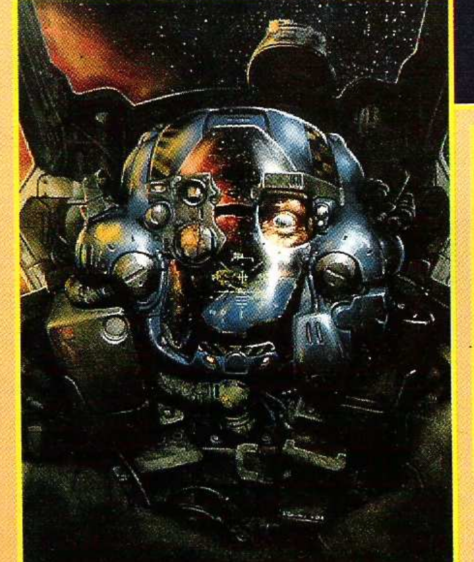
Eine Rennsimulation der ganz besonderen Art kommt demnächst mit **Slipstream** in Eure PCs. Hier dreht sich's mal nicht um Autos, sondern um Flugmaschinen. Dabei gleicht natürlich nicht eine der anderen (wäre ja auch langweilig), und auch die Geschwindigkeiten, die sie erzielen, sind ganz andere als bei herkömmlichen Rennspielen.

Die Piloten der Flugis, auch Slipstreamers genannt, sind so individuell wie die Kisten, die sie fliegen. Jeder einzelne zeichnet sich durch besonderen Mut aus und verfügt über ein entsprechendes Abzeichen, auch "Sigil" genannt. Die wahre Identität der Piloten muß verschleiert bleiben, damit sie gegen die Repressalien der Regierung geschützt sind. Diese möchte natürlich alles andere als halsbrecherische Rennen, die ihre Autorität untergraben...

Wir werden Euch auf jeden Fall in der nächsten Ausgabe darüber berichten. Vorerst müssen die bunten Bilderchen reichen. Wie man sieht: Gremlin bleibt am Ball beim CD-ROM.



*Hier kommen wahre grafische und spielerische Leckerbissen auf Euch zu*





# CHECKPOINT

"Wie kommen diese ASMlinge eigentlich zu ihren Bewertungen?" – Wenn Euch diese Frage und noch ein paar andere "interne" Dinge interessieren, seid Ihr auf dieser Seite goldrichtig...

Alle größeren Spieletests verfügen über unsere "große Wertungsbox". Diese enthält neben dem ASM-Urteil noch Wertungen zu insgesamt fünf Kriterien. Drei davon tauchen immer auf; sie sind für jedes Spiel wichtig:
**Grafik –** Ästhetik, Animation, Farbgebung, Scrolling, Deutlichkeit
**Sound –** technische Qualität, Einfalls- und Abwechslungsreichtum von Begleitmusik und Geräuscheffekten
**Ablauf –** Spiellogik, "Gameplay", Spielbarkeit

Darüber hinaus gibt es immer zwei "freie" Kriterien, die sich der Spieletester passend zum jeweiligen Spiel aus der folgenden Palette heraussucht:

**Preis/Leistung**
**Realitätsnähe**
**Humor**
**Idee**
**Atmosphäre**
**Anleitung**
**Spielstärke**
**Dauerspaß**
**Steuerung**
**Aufmachung**

Je nach Art des Spiels bekommt Ihr so ein recht breitgefächertes Bild von dessen Stärken und Schwächen. Das **ASM-Urteil**, das groß im Balken erscheint, ist nun **nicht** etwa ein rechnerischer Mittelwert aus den fünf Ergebnissen in der Wertungsbox. Das ASM-Urteil soll vielmehr Auskunft darüber geben, ob das betreffende Spiel Spaß macht oder nicht. Es hat mit dem zu tun, was wir früher als "Motivations-Note" einzeln gewertet haben. Das ASM-Urteil ist so etwas wie die "ehrliche Meinung" der Redaktion zu einem Spiel, unabhängig von dessen einzelnen Punktzahlen bei den Testkriterien. Kleinere Testberichte (auch die Artikel in der "Replay"-Rubrik) haben nur einen einfachen Wertungsbalken mit dem jeweiligen ASM-Urteil.

DIE ASM-WERTUNG VON 0 BIS 12:
0–5 **mangelhaft** (das Spiel hat echte Mängel, von einem Kauf würden wir abraten)
6–8 **annehmbar** (Stärken und Schwächen sind gleichmäßig verteilt, das Spiel entspricht dem Durchschnitt)
9–10 **gut** (hebt sich positiv von der Masse ab)
11–12 **sehr gut** (uneingeschränkte Empfehlung; das Spiel kann auch verwöhnte Spielefreaks begeistern).

Abgesehen von diesen Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Den **Hitstern** verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsettend") halten. Besonders geniale Games mit einer neuartigen Spielidee und einwandfreier Gestaltung bekommen sogar das Prädikat **Mega-Hit**. Aber das ist ziemlich selten.
Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in einer rituellen Meinungs-Prügelei aller ASM-Redakteure ermittelt.

## SPIEL-GENRES

Bei jedem Spieletest und jeder Preview stehen 1–2 Hinweissymbole, die zeigen, in welche Sparte sich das jeweilige Spiel einordnen ließe:


Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele


Baller- und Prügelspiele


Rollenspiele


Denk- und Knobelspiele


Lernspiele


Management- und Wissenschaftssimulationen


Sportsimulationen


Strategiespiele


Gesellschafts- und Kartenspielprogramme


Jump'n'Run-Spiele


Adventures


Automatensimulationen


Flug- und Fahrsimulatoren

## DIE REDAKTIONSTRUPPE:


Stefan Martin Asef (sma)


Jürgen Borngießer (jb)


Vera Brinkmann (vb)


Marcus Höfer (cus)


Thomas Morgen (tom)


Klaus Trafford (kate)


Peter Schmitz (sz)

## UNSERE STÄNDIGEN "FREIEN":


Antje Hink (ah)

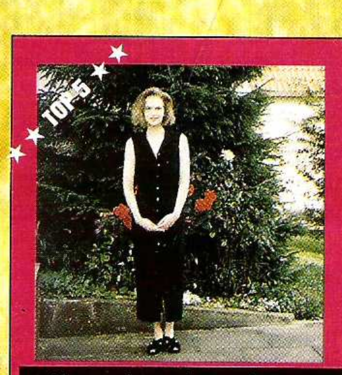

Andreas Lober (al)


Michael Suck (msu)


Markus Krichel (mk)


Ulrich Schmitz (us)


Derek dela Fuente (ddf)



▲ Oh Tannenbaum, oh Tannenbaum, beim Praktikum wird draufgehau'n...

## NADINES TOP 5

1. Shanghai (Master System)
2. Silver Pinball (PC)
3. Fatal Fury 2 (SNES)
4. Mortal Kombat 2 (Game Gear)
5. Pizza Connection (PC)



MEGA PACK
TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG
Viele, viele bunte Hefte ... - für wenig Geld!
Jahrgang 1989 komplett
nur 60,- DM
Jahrgang 1990 komplett
nur 60,- DM
Jahrgang 1991 1-7, 11, 12
nur 55,- DM
Jahrgang 1992 komplett
nur 60,- DM
Jahrgang 1993 komplett
nur 69,- DM
nur solange Vorrat reicht!
Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft!

# IMPRESSUM


**Herausgeber**
Christian Widuch

**Chefredakteur**
Peter Schmitz (sz, verantw.)

**Stellv. Chefredakteurin**
Vera Brinkmann (vb)

**Redaktion**
Jürgen Borngießer (jb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

**Autoren dieser Ausgabe**
Roland Heibert, Antje Hink (ah), Esther Kraenkel, Andreas Lober (al), Nadine Schilling, Marc Seemann, Michael Suck (msu), Martin Wehnert

**Chef vom Dienst**
Stefan Martin Asef (sma)

**Titel**
"Die Höhlenwelt", © Software 2000

**Comics**
Matthias Neumann

**Korrespondenz USA**
Markus Krichel (mk)

**Bildnachweis S. 99**
© PD Papier Direkt

**Korrespondenz England**
Derek dela Fuente (ddf)

**Anzeigenverkauf & Mediaberatung**
Gerlinde Rachow, Tel.: (0 56 51) 97 96 14
Dieter Schäfer, Tel.: (0 56 51) 97 96 15

**Anzeigendisposition**
Sibylle Biehl, Tel.: (0 56 51) 97 96 16
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8 ab 1. Januar 1994

**Repräsentant im Ausland**
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25H, Phone: GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

**Grafikdesign + Satz (DTP):**
Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke, Silvia Führer, Katja Braun

**Reproduktion**
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

**Druck und Gesamtherstellung**
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 34010 Kassel

**Vertrieb**
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

**Abonnement**
Jahresabonnement (12 Ausgaben),
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben),
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60),
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

**Abonnement-Verwaltung**
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 97 96 19

**Bankverbindung**
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

**Verlag und Redaktion**
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG,
Redaktion/Verwaltung/Vertrieb: Bremer Str. 10a,
D-37269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/97 96-0,
Telefax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Marketing: Hessenring 32,
D-37269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/9 29-0,
Telefax: 0 56 51/9 29-141
BTX: 0 56 51 92 9-0001

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

**Manuskripte und Programme**
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

INHALT 100% ELEMENTARCHLOR-FREI GEBLEICHT!



**Urheberrecht**
Alle in ASM veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW) ISSN 0933-1867





## Erben der Erde (Softgold, ASM 10/94)

*Lösungen:*
1) In der Fabel heißt der Fuchs "Reineke"
2) In den 70ern (!) sangen Sweet den Titel "Fox on the Run" (Manfred Mann war 1968, somit falsch)
3) Bei Fox the Fox ging es um den Diamanten ("Precious Little Diamond")
4) Blacky Fuchsberger spielte in "08/15"
5) Der Fuchs stahl natürlich die Gans

### Und das sind die Gewinner:

**Je eine Erben-der-Erde-Armbanduhr geht an:**
Thomas Kremer, 65375 Oestrich-Winkel
Thomas Franke, 21033 Hamburg
Regina Grill, 94526 Metten
Ingo Kupferdreh, 80803 München
André von Tilinsky, 10783 Berlin
Ute Bufe, 59073 Hamm
Sylvia Scholz, 38302 Wolfenbüttel
Andreas Kilian, 44339 Dortmund
Sebastian Lenz, 64743 Beerfelden
Ruediger Matheus, 38315 Hornburg

**Je ein Erben-der-Erde-Spiel (PC-Disk) geht an:**
Jens Martin, 35641 Oberwetz
Günther Bauer, 94469 Deggendorf
Andreas Schiffmann, 42857 Remscheid
Rüdiger Leischner, 73035 Göppingen
Peter Hüssmann, 47574 Goch
Simone Makowski, 65375 Oestrich-Winkel
Jürgen Steinberger, 36251 Bad Hersfeld
Sebastian Henkel, 99817 Eisenach
Anke Schulz, 27211 Bassum
Oliver Güthe, 42857 Remscheid

*Herzlichen Glühstrumpf!!*


DIE NEUESTEN HEFTE...




1/95
...AB 5. DEZEMBER!




NR. 25
...SEIT 2. SEPTEMBER!

...AN EUREM KIOSK!!!




# Vorschau

## Weihnachtsmänner und -frauen

### Antje

Bei CD-ROM kennt sie sich aus
und bringt Euch frohgemut ins Haus
eine Menge an tollen Spielen,
hier ein Auszug aus den vielen:
**Magic Carpet** *(Bullfrog)*,
**Return to Ringworld** *(Tsunami)*,
**Tortoise & The Hare** *(Broderbund)*

### Jürgen

Amigas sind seine Leidenschaft,
doch braucht er diesmal sehr viel Kraft.
Ein Spiel wird kommen, heftig und brausend:
**Der Baulöwe** – direkt von ***Software 2000***.

### Klaus

Acht Jahre hat ihn der Stahlhelm geplagt,
jetzt wird er wieder ausgepackt,
weil's von ***Novalogic*** ein Panzer ist,
den er spielt. Titel: **Armoured Fist**.

### Marcus

Eine Harley hat er schon,
doch jetzt braust er sich selbst davon:
Bei **Nascar Racing** wird sich zeigen,
ob Zuschauer sich vor ihm verneigen.

### Vera

Ist sie eine Quotenfrau?
Wer weiß das schon ganz genau?
Sicher ist: Sie wird Köln besuchen
und bei der **Computer '94** über
wunde Füße fluchen.

### Peter, Stefan und der Rest

Von uns'ren Auslandskorrespondeten
kommen Hot News – das wird nicht enden,
denn zuviel Neues gibt's aus Engel-Land
und USA, das ist bekannt.
Ob Chefredakteur und CvD
auch was testen? Wir werden sehn',
denn wer kann bei solch großen Titeln
verhehlen, daß man selbst will knüppeln?

### Thomas

Unser aller Geheimagent
schon jetzt in dunkle Dungeons rennt,
um deftige Rätsel für Euch zu knacken
und als Weihnachtsgeschenk für Euch zu packen.
**The Last Dynasty** *(Sierra)*, **Discworld** *(Psygnosis)*,
**Dawn Patrol** *(Empire)*, **Retribution** *(Gremlin)*,
**Decent** *(Interplay)*

**Rise Of The Robots** *(Mirage)*, **Lothar Matthäus 2** *(Ocean)*,
**Woodruff And The Schnibble Of Azimuth** *(Coktel Vision)*,
Ob all dies klappt? Wir werden sehn'!
Es wäre jedenfalls sehr schön,
wenn unsere lieben Produzenten
den Weg zum Nikolausi fänden
und uns rechtzeitig zum Fest
alle Spiele schicken zum Test.
Mit dieser Hoffnung vor des Jahres Fall,
sagen wir: "Tschüß bis zum nächsten Mal...

... in der Januar-ASM

# Wer ist wo?

## 00000

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1,02977 Hoyerswerda

## 10000

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin, Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
DIE DRACHENSCHMIEDE, Schönleinstr. 29, 10967 Berlin, Tel.: (030) 6949136
LERNEN & SPASS AM PC, Gierkezeile 23, 10585 Berlin-Charlottenburg, Tel.: (030) 3482251
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 10965 Berlin, Tel.: (030) 7861096
POWERSOFT, Schwedenstr. 18c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

## 20000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 22525 Hamburg, Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 20095 Hamburg, Tel.: (040) 339926
MALIBU PLATTENVERSAND, Basedowstr. 2, 20537 Hamburg, Rainer Kock, Tel.: (040) 253344, Fax: (040) 253531
PHILIPS, Alexanderstr.1, 20099 Hamburg, Tel.: (040) 2811
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49–53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 *(Infoservice: (040) 2 27 09 61)*
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040, Fax: (04521) 800488, *(Hotline: (04521) 80 04 44)*
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT, Borselstr. 16b, 22765 Hamburg, Tel.: (040) 39 15 15, Fax: (040) 39 15 17

## 30000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561)880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
BRAINIAX TEACHWARE GmbH & Co. KG, Postfach 243, 35502 Butzbach, Tel.: (06033) 74074
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: (0561) 285461, Fax: (0561) 285553
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
ELECTRONIC ARTS DEUTSCHLAND, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 24307
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241)1828
MAX DESIGN Computerspiele GmbH & Co., Waldenburger Str. 13, 33098 Paderborn, Tel.:(05251) 740521, Fax: (05251) 740621
MICROPROSE, MPS SOFTWARE DISTRIBUTION GMBH, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 9464-80, Fax: (05241) 9464-94
SELLING POINTS, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 29843
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: (05121) 910-416, -417, Fax: (05021) 910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Fax: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: (0561) 24453, Fax: (0561) 285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375

## 40000

AD GAMES, Am Falder 4, 40589 Düsseldorf, Tel. (0211) 9750730
ART DEPARTMENT WERBEAGENTUR GmbH, Viktoriastr. 39, 44787 Bochum, Tel.: (0234) 15879, Fax: (0234) 682011
BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Eppinghofer Str. 150, 45468 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 450880, Fax: (0208) 4508899
CALL & PLAY, Papenweg 15, 46487 Wesel, Tel.: (02803) 1359, 719 Fax: (02803) 8161
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
DIE DRACHENSCHMIEDE, Boltestr. 53, 44894 Bochum-Werne, Tel.: (0234) 232357
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42–44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
GREENWOOD ENTERTAINMENT, Postfach 100947, 44709 Bochum
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
LHS, Postfach 1422, 41061 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 9274-0
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128–132, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 9650-0
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184
SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 9650-0
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

## 50000

ACCOLADE DEUTSCHLAND, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 3926
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8–10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647
IKARION, Postfach 1760, 52019 Aachen
JOYSOFT, Gotteweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Wermingser Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

## 60000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06196) 8010
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 930-100
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
LAGUNA VIDEOSPIELE, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, (06107) 76060
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
MAXON COMPUTER, Industriestraße 26, 65760 Eschborn, Tel.: (06196) 481811
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
SONY Electronic Publishing, Goethestr. 20, 60313 Frankfurt, Tel.: (069) 29900455
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

## 70000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Sigmaringer Str. 84, 72458 Albstadt, Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE GMBH, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe, Tel.: (0721) 97224-0
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

## 80000

A3 VERTRIEBS GMBH, Hohenzollernstr. 90, 80796 München, Tel.: (089) 3073333, Fax: (089) 30778876
APC & TCP, Dorfstraße 17, D-83236 Übersee, Tel.: 08642/899953
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011
zHO Versand GBR, Rotkreuzstr. 5, 85354 Freising, Tel.: (08161) 68132

## 90000

DIE DRACHENSCHMIEDE, Galgengasse 40, 91541 Rothenburg/Tbr., Tel.: (09861) 6716
GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg, Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
SPIELRAUM GbR, Haid 6, 94428 Eichendorf, Tel.: (09937) 1443, Fax (09937) 1442, 24 h: (09937) 1445
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

## England

England
Gametek (UK) Ltd, 5 Bath Road, Slough, Bergshire, SL1 3UA ENGLAND

## Österreich

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210
MAX DESIGN ÖSTERREICH, Lasser und Reiter OEG, Siedergasse 89, A-8970 Schlading, Tel.: 0043-3687-24147, Fax: 0043-3687-24148
NEO Software Produktions GmbH, Dobrischgasse 10, A-2552 Hirtenberg, Tel.: 0043-2256-82294, Fax: 0043-2256-82294

CDV ist offizieller APOGEE-Vertrieb!

# GAME ON!

Brandneue Spitzenspiele von CDV! So viel Spaß muß einfach sein.

Gestaltung: zwo em
Konzept: MDS GmbH

CDV ist offizieller deutscher Vertrieb für: APOGEE - NeoSoft - id Software - Epic MegaGames - Data Graphics - Software Vision - uva.

## Rise of the Triad



R.o.t. Triad auf CD-ROM

Der neueste APOGEE-Knaller! Kämpfen Sie sich durch eine Welt voller Gefahren. Auf über >>20<< MB wird Ihnen hier so einiges geboten, z.B. 32 riesige Level, jedes 4 mal größer als die Level von "Hundsfelsen" / 8-Kanal-Soundeffekte / Prallaxing Sky / Modem play / Look up-down / Level Editor / Neun verrückte Waffen / Unterstützt GUS, PAS 16, AdLib, Sound Blaster, Roland und mehr. - Bestellen Sie schnell - dieses Spiel ist sicher bald vergriffen!!! Lieferbar ab Oktober!!

Best-Nr: CDR2051 79,95
Reg. Vollversion

## Mystic Towers



Mystic Towers auf CD-ROM

Der Held in diesem Arcade-Adventure-Game ist der alternde Baron Baldric, der eigentlich nur noch seine letzten Tage in erholsamer Entspanntheit verbringen möchte. Aber es kommt natürlich anders, als erwartet... Übernehmen Sie dabei die Rolle des liebenswerten Baron Baldric und helfen Sie den Townpeople die Burgen ihrer Väter von geheimnisvollen Monstern zu befreien. Die Features: Über 540 Räume mit 56 verschiedenen witzigen Soundeffekten, 8 berauschenden Soundtracks, 30 verschiedenen Monstern, uvm. - Apogee!

Best-Nr: CDR1851 59,95
Reg. Vollversion

## Depth Dwellers



Depth Dwellers auf CD-ROM

Depth Dwellers ist ein ultrarealistisches 3D Virtual Reality-Ballerspiel mit 3D-Brille. Finden und eliminieren Sie in den geheimnisvollen Minen Oras die tyrannischen Herrscher vom Volke der Ri. Verhindern Sie, daß die Ri aus Zendie, dem ultraharten Material aus den Minen Oras, eine Superwaffe bauen. DD bietet mit Stereosound und der faszinierenden 3D-Darstellung (3D-Brille liegt bei!) ein Abenteuer für alle Dimensionen, die Sie wahrnehmen können. Was Sie bisher kannten, wird übertroffen - Stereographic Reality!

Best-Nr: CDR2102 49,95
Reg. Vollversion mit 3D-Brille

## Hocus Pocus

..., der Führer des Rates der ...meister, sendet den Zauberlehrling Hocus auf eine Spezialmission, um dessen Können zu testen. Diese Reise führt durch 16 einzigartige Reiche (36 Level), jedes mit anderen Feinden und Gefahren. Nur wenige haben bisher Terexin's Abschlußtest überstanden!
Wunderschöne 256-Farben-VGA-Grafik, nach jedem zweiten Level wechseln Grafiken und Figuren, Weiches 360-Grad-Scrolling mit parallaxem Hintergrund. Die neue Mehrkanal-Soundengine bietet bis zu 8 Sounds gleichzeitig, 12 Titelmelodien - Apogee!

Hocus Pocus auf CD-ROM

Best-Nr: CDR1701 59,95
Reg. Vollversion

## Blake Stone + Duke Nukem II



Blake + Duke auf CD-ROM

Duke Nukem II (Teil 1-4) und Blake Stone (Teil 1-6) auf einer CD zum absoluten Abräumerpreis. Duke Nukem II: Durchqueren Sie in 4 Episoden 32 Level! Blake Stone: Genießen Sie 60 (!) weich scrollende 3D-Level. VGA-Grafik, AdLib-Musik, Digital-SB-Sound - Natürlich von Apogee !

Best-Nr: CDR2101 79,95
Reg. Vollversion

## TOP 1000

CDV Software, der Spezialist für pfiffige, preiswerte Programme bietet über 15.000 Shareware- und PD-Programme an. Nun gibt es die 1000 beliebtesten Titel des Sortiments zusammen auf einer einzigen CD! Sie werden nichts vermissen - Von unentbehrlichen DOS-Helfern und Tools für mehr Performance über komfortable Windows-Anwendungen bis zu spannenden Spielen ist alles dabei. Lassen Sie sich kein einziges dieser TOP-Programme entgehen!

TOP 1000 auf CD-ROM

Best-Nr: CDR2002 29,95

Diese nette Dame finden Sie auf der CD WET DREAMS 3.

Ankreuzen ☒, Ausfüllen und die Post geht ab!

Beachten Sie auch unsere Shareware-CDs !

## GUTSCHEIN!

Weil's so schön ist, gibt's mit diesem Gutschein auch gleich noch eine CDV-Monats-CD (6-94) zum Testen für nur 2,- DM

Bestell-Nummer CDR9406-S2

Auf der CD befinden sich über 500 interessante und aktuelle Shareware-Programme. - Na ist das nichts?!

## Bestellung !

| | Artikel | Best.-Nr. | Preis |
|---|---|---|---|
| Vollversionen | CD Depth Dwellers | CDR2102 | 49,95DM |
| | CD RAPTOR 1-3 | CDR1901 | 69,95DM |
| | CD Blake St. / Duke N. | CDR2101 | 79,95DM |
| | CD Mystic Towers | CDR1851 | 59,95DM |
| | Mystic Towers - Disk | V10-813 | 59,95DM |
| | CD EPIC Pinball I+ II+ III | CDR1686 | 99,95DM |
| | CD Hocus Pocus | CDR1701 | 59,95DM |
| | Hocus Pocus - Disk | V10-808 | 59,95DM |
| | CD Rise of the Triad | CDR2051 | 79,95DM |
| Shareware-CD's ! | CD TOP 1000 | CDR2002 | 29,95DM |
| | CD WET DREAMS 3 | CDR1606 | 29,95DM |
| | CD-ROM Epic Pinball | CDR1301 | 9,90DM |
| | CD-ROM RAPTOR | CDR1900 | 14,95DM |
| | CD-ROM Blake Stone | CDR1399 | 14,90DM |
| | CD-ROM Duke Nukem II | CDR1400 | 14,90DM |
| | CD-ROM Action Pur ! | CDR1000 | 19,90DM |
| | CD-ROM Hocus Pocus | CDR1700 | 14,95DM |
| | CD-ROM APOGEE Gold | CDR1850 | 14,95DM |
| | CDV-Monats-CD 6-94 | CDR9406-S2 | 2,- DM |

+ Porto / Verpackung

SUMME

CDV Software GmbH

Tel 0721-97224-0
Unsere freundlichen Damen erwarten Ihren Anruf !
Fax 0721-97224-24
Btx *CDV#

Postfach 2749
D-76014 Karlsruhe

## ABSENDER

· Bitte nicht vergessen ·

Kunden-Nr. (falls bekannt)

Vorname
Name
Straße / Haus-Nr.
Land / PLZ / Ort
Datum
Unterschrift

- Scheck über DM ________ liegt bei. (Versandkosten 7,- DM)
- per Nachnahme (Versandkosten 10,- DM)
- per Lastschrift von nachfolgendem Konto (Versandkosten 7,- DM)

Bank / Ort
BLZ
Konto-Nr.

- per Kreditkarte (Versandkosten 10,- DM)

Kreditkarte
Ablaufdatum
Kreditkarten-Nr.

Angebot freibleibend. Es gelten unsere AGBs. Gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung unser Eigentum.

Mailbox: 0721-72014 ,15 · N,8,1

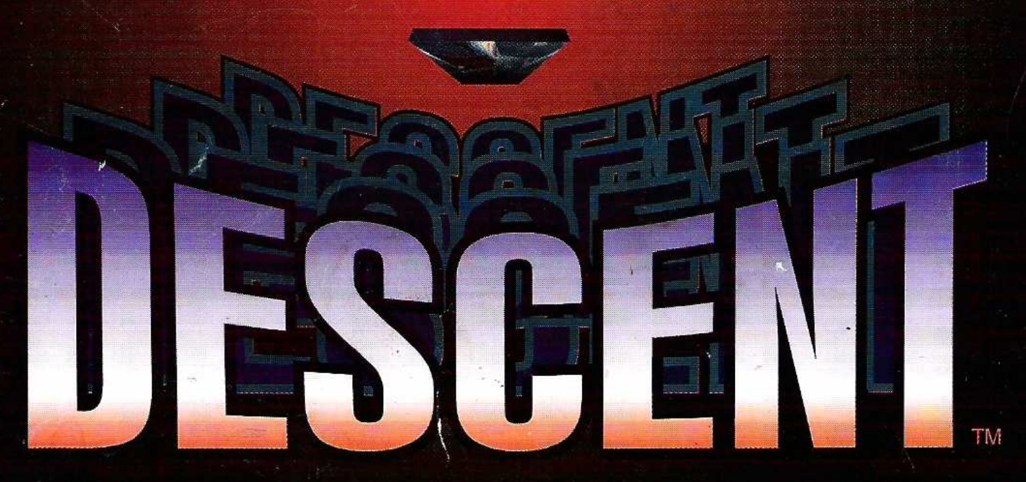
360 GRAD ACTION




3000 MEILEN/H SPANNUNG



300 METER UNTER DER ERDE




TM

Interplay™

TIEF UNTEN IN EINEM RIESIGEN MINENSCHACHT AUF PLUTO: EINE BÖSARTIGE AUßERIRDISCHE RASSE BEREITET DIE ZERSTÖRUNG DER ERDE VOR. NUR EINER KANN SIE AUFHALTEN - SIE! ABER SEIEN SIE VORBEREITET. AUF DIESEM SCHWINDELERREGENDEN HÖLLENTRIP DURCH UNGLAUBLICHE 3D SCHÄCHTE UND ENDLOSE TUNNEL MÜSSEN SIE BIS AN IHRE GRENZEN GEHEN.

Im Vertrieb von




FÜR PC UND CD ROM

©1994 Interplay Productions Ltd. All rights reserved.